

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1- 10 MELALUI
METODE BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK
KELOMPOK A3 TK ABA KETANGGUNGAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Nunik Sulistiati
NIM 10111247030

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1- 10 MELALUI METODE BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A3 TK ABA KETANGGUNGAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Nunik Sulistiati NIM 10111247030, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,


Amir Syamsudin, M. Ag.
NIP 19700101 199903 1 002

Yogyakarta, Juni 2014
Pembimbing II,

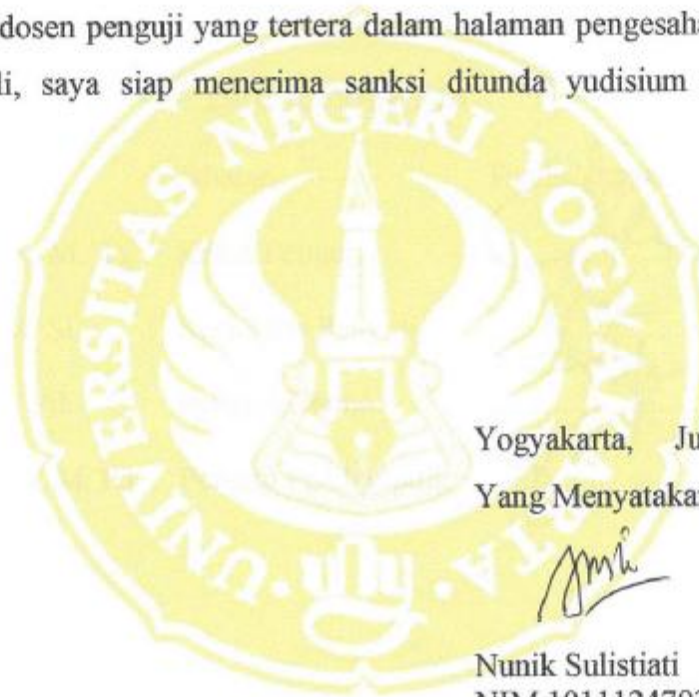


Dr. Ch. Ismaniati, M. Pd.
NIP 19620326 198702 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, Juni 2014

Yang Menyatakan,

Nunik Sulistiati
NIM 10111247030

PENGESAHAN

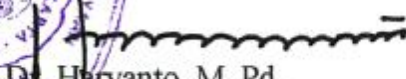
Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1- 10 MELALUI METODE BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK KELOMPOK A3 TK ABA KETANGGUNGAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Nunik Sulistiati NIM 10111247030, ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 19 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amir Syamsudin, M. Ag.	Ketua Penguji		23-6-2014
Nelva Rolina, M. Si.	Sekretaris Penguji		23-6-2014
Dr. Suparno, M. Pd.	Penguji Utama		23-6-2014
Dr. Ch. Ismaniati, M. Pd	Penguji Pendamping		23-6-2014

Yogyakarta, 24 JUN 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Pendidikan sejak dini untuk kebaikan Negeri. Dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mempersiapkan anak lebih maju” (Penulis).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orangtuaku tercinta
2. Suami dan anak-anak tercinta
3. Nusa dan Bangsa
4. Almamater

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1- 10 MELALUI
METODE BERMAIN KARTU ANGKA PADA ANAK
KELOMPOK A3 TK ABA KETANGGUNGAN
YOGYAKARTA**

Oleh
Nunik Sulistiati
NIM 10111247030

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang angka 1–10 melalui metode bermain kartu angka pada anak kelompok A3 di TK ABA Ketanggungan Yogyakarta. Kemampuan membilang dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam menyebutkan angka, mengurutkan angka dan menghubungkan angka.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok A3 yang berjumlah 25 anak, yang terdiri dari 15 anak perempuan, dan 10 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian yakni panduan observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dengan presentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui metode bermain dengan kartu angka. Hal ini dibuktikan dari hasil yang dicapai pada tindakan siklus 1, kemampuan membilang angka 1-5 rata-rata mencapai 5 anak (20,00%), kemampuan membilang angka 1-7 rata-rata mencapai 12 anak (48,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 rata-rata mencapai 8 anak (32,00%). Pada tindakan siklus 2, kemampuan membilang angka 1-7 (skor 2) rata-rata mencapai 4 anak (16,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 (skor 3) rata-rata mencapai 21 anak (84,00%). Langkah-langkah yang efektif dalam penelitian ini dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta, yaitu (1) guru mengubah teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi lima kelompok, (2) memberikan reward berupa tanda bintang untuk anak yang mampu membilang dengan baik, (3) ukuran angka dalam kartu dibuat dengan ukuran 15×15 cm dan dilengkapi dengan Lembar Kerja Anak (LKA), (4) kartu angka 1-10 yang dibuat jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan anak, tanpa anak harus menunggu lebih lama untuk mendapat giliran bermain.

Kata kunci: *kemampuan membilang, kartu angka, anak kelompok A3*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT., atas Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga laporan skripsi dengan judul “Meningkatkan kemampuan Membilang Angka 1-10 melalui Metode Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta” dapat tersusun dengan baik dan lancar. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan, pada Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang telah memberikan motivasi dalam upaya penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Amir Syamsudin, M. Ag, selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Dr. Ch. Ismaniati, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang juga dengan sabar meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
6. Ibu Ngajieni, S. Pd, dan teman-teman seprofesi di TK ABA Ketanggungan Yogyakarta yang telah membantu dalam proses penelitian dan pengambilan data.
7. Suami dan anak-anak tercinta tua yang telah memberikan perhatian dan motivasi selama penyusunan skripsi.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga amal baik dari berbagai pihak mendapatkan balasan kebaikan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya dalam memberikan kontribusi terhadap pengembangan pendidikan anak usia dini. Peneliti menerima saran dan kritik yang bersifat membangun dalam upaya penyempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Penelitian	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Anak Taman Kanak-kanak (TK)	10
1. Pengertian Pembelajaran	10
2. Pengertian Anak Usia Taman Kanak-Kanak (TK)	11
3. Karakteristik Anak Usia TK	14
4. Tugas-tugas Perkembangan Anak Usia TK.....	16
5. Perkembangan Kognitif Anak TK	19

B. Kemampuan Membilang Anak Usia 4 Sampai 5 Tahun.....	24
1. Pengertian Kemampuan Membilang.....	24
2. Ciri-Ciri Kemampuan Membilang	27
3. Materi Kemampuan Membilang	29
4. Strategi Menumbuhkan Kemampuan Membilang	30
C. Metode Bermain Kartu Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun	32
1. Ragam Metode Bermain	32
2. Pengertian Metode Bermain Kartu Angka	35
3. Manfaat Metode Bermain Kartu Angka	39
4. Penerapan Metode Bermain Kartu angka	42
5. Langkah-langkah Pembelajaran Membilang dengan Metode Bermain Kartu Angka	47
D. Kerangka Berpikir.....	51
E. Hipotesis Tindakan	53

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	54
B. Desain Penelitian	54
C. Prosedur Penelitian	57
D. Subjek Penelitian	59
E. Teknik Pengumpulan Data	59
F. Instrumen Penelitian	60
G. Teknik Analisis Data.....	62
H. Indikator Keberhasilan	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	63
1. Lokasi Penelitian.....	63
2. Kemampuan Awal Anak sebelum Tindakan	63
3. Deskripsi Hasil Penelitian	65
a. Tindakan Siklus 1	65

b. Tindakan Siklus 2.....	77
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	89

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	95
B. Saran	95

DAFTAR PUSTAKA.....	97
----------------------------	-----------

LAMPIRAN	100
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Instrumen Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang	61
Tabel 2. Rubrik Penilaian Kemampuan Membilang	61
Tabel 3. Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 sebelum Tindakan.....	65
Tabel 4. Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 pada Tindakan Siklus 1.....	72
Tabel 5. Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 dari Sebelum Tindakan ke Tindakan Siklus 1.....	74
Tabel 6. Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 pada Tindakan Siklus 2.....	84
Tabel 7. Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 dari Tindakan Siklus 1 ke Tindakan Siklus 2.....	86
Tabel 8. Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 Sebelum Tindakan, Tindakan Siklus 1 dan Tindakan Siklus 2.....	88

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Kemmis Taggart.....	55
Gambar 2. Rancangan Penelitian Tindakan Peningkatan Kemampuan Membilang melalui Metode Bermain Kartu Angka	56
Gambar 3. Grafik Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 sebelum Tindakan	65
Gambar 4. Grafik Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 pada Tindakan Siklus 1.....	73
Gambar 5. Grafik Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 dari Sebelum Tindakan ke Tindakan Siklus 1	74
Gambar 6. Grafik Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 pada Tindakan Siklus 2.....	85
Gambar 7. Grafik Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 dari Tindakan Siklus 1 ke Tindakan Siklus 2	86
Gambar 8. Grafik Peningkatan Kemampuan Membilang pada Anak Kelompok A3 Sebelum Tindakan, Tindakan Siklus 1 dan Tindakan Siklus 2.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian (RKH)	101
Lampiran 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Menghitung pada Anak Kelompok A3	109
Lampiran 3. Foto Kegiatan Penelitian	114
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian.....	119

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan usia dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada dan anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 14). Pada usia lahir sampai dengan usia enam tahun merupakan peletak dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 6).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Depdiknas, 2005: 1). Mengingat anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi pembelajaran tercapai secara optimal. Anak usia dini juga merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak

dan merupakan sebagai usia yang penting bagi pengembangan inteligensi permanen dirinya, mereka juga mampu informasi yang sangat tinggi.

Selain itu anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam perilaku dan bertindak. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama dengan orang dewasa. Karakteristik anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan untuk anak usia dini, Atas dasar itulah anak usia dini memerlukan layanan pendidikan yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangannya. Untuk itu maka orang tua dan guru harus dapat memberikan stimulasi yang sangat dibutuhkan oleh anak usia dini. Karena perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini sangat tergantung oleh stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru.

Penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan anak yang diperoleh pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan pada tahap berikutnya. Jika pelaksanaan pendidikan anak usia dini dapat berjalan dengan baik, maka proses pendidikan pada usia sekolah, usia remaja, usia dewasa dan seterusnya juga akan baik. Karena usia dini merupakan generasi penerus yang harus dipersiapkan dengan sebaik-baiknya. Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan (Slamet Suyanto, 2003: 6). Pertumbuhan sel syaraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel syaraf otak, tetapi hubungan sel syaraf otak terus berkembang.

Begitu pentingnya usia dini, bahkan berdasarkan penelitian Benyamin S. Bloom (Slamet Suyanto, 2005: 6), menyatakan bahwa pada usia 4 tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% pada usia 8 tahun.

Berdasarkan pada pernyataan di atas, maka orang tua dan guru harus dapat memberikan stimulasi yang sangat dibutuhkan oleh anak usia dini. Karena perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini tergantung oleh stimulasi yang diberikan oleh orang tua dan guru. Seluruh aspek perkembangan anak, yaitu aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial dan emosional, kemandirian berbahasa, kognitif, seni dan fisik motorik akan berkembang dengan baik apabila anak mendapatkan stimulasi yang optimal dan menyeluruh. Tetapi apabila kita kurang optimal dalam memberikan stimulasi kepada anak usia dini, maka perkembangan anak menjadi kurang optimal. Semua aspek perkembangan diharapkan dapat berkembang secara seimbang antara aspek yang satu dengan yang lainnya termasuk aspek perkembangan kognitif (Depdiknas, 2010: 1).

Dalam aspek perkembangan kemampuan kognitif, khususnya dalam kemampuan membilang, berarti merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis dari matematika atau berhitung yang amat penting dalam kehidupan kita, setiap hari, bahkan setiap menit menggunakan matematika. Belanja, menghitung benda, waktu, tempat, jarak, dan kecepatan merupakan fungsi matematis. Memahami grafik, tabel juga merupakan fungsi matematika. Dengan kata lain matematika sangat penting bagi kehidupan kita (Slamet Suyanto, 2005: 56)

Salah satu stimulasi yang perlu dilakukan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak yaitu dengan mengenalkan angka-angka dengan membilang kepada anak usia dini. Untuk mengenalkan angka-angka kepada anak usia dini agar anak merasa senang dan tertarik, maka perlu diterapkan metode yang tepat, yaitu salah satunya dengan metode bermain kartu angka. Karena pada masa anak-anak merupakan masa emas untuk menerima berbagai rangsangan dan pada masa ini sebaiknya diberi rangsangan yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Belajar maupun bermain sebenarnya merupakan kehidupan semua anak. Artinya, melalui bermain itulah anak belajar (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 3). Selanjutnya Mayesty (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 86) menyatakan bahwa bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia ini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukan dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Dunia anak-anak adalah bermain, dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 87). Menurut Piaget

(Slamet Suyanto, 2005: 130) anak TK berada pada fase perkembangan pra operasional menuju ke kongkret. Anak pada fase ini belajar terbaik dari benda nyata. Oleh karena itu, orang tua dan guru dalam mengenalkan bilangan kepada anak dengan menggunakan benda-benda dalam melatih anak membilang angka, berpikir logis dan matematis dengan benda kongkrit.

Di TK ABA Ketanggungan Kelompok A3 sebagian anak masih kesulitan untuk membilang angka 1–10. Hal ini karena anak belum banyak mengenal angka, sehingga dalam mengerjakan tugas dari guru, anak masih mengalami kesulitan. Misalnya dalam mengerjakan tugas mencontoh angka masih banyak yang salah, dalam menghubungkan lambang bilangan dengan benda, memberi tanda = dan # pada gambar atau benda, dalam menulis angka masih terbalik. Dalam pemberian stimulasi membilang pada anak, guru hanya menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), misalnya dalam membilang angka 1–10, sehingga anak menjadi bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar.

Hal tersebut disebabkan karena metode dan media yang digunakan oleh guru untuk membilang angka kurang menarik dan kurang menyenangkan bagi anak. Hal ini menyebabkan anak tidak maksimal dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak mudah bosan, tidak bersemangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media dalam kegiatan mengajarkan pelajaran membilang. Seharusnya aktivitas yang dilakukan di Taman Kanak-kanak menggunakan konsep bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Slamet Suyanto (2005: 133) menegaskan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain,

bernyanyi. Pembelajaran diwujudkan sedemikian rupa, sehingga dapat membuat anak aktif, senang dan bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar bermain dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan baik dengan bermain sendiri maupun dengan bimbingan guru.

Menurut Morison (1988: 223) bermain sangat penting dalam kehidupan anak usia dini. Dengan bermain anak akan bebas mengekspresikan ide dan gagasannya dalam berbagai variasi tindakan untuk menambah pengalaman dan pengetahuannya dengan gembira dan menyenangkan. Oleh karena itu, bermain merupakan suatu kegiatan yang serius, sebagaimana dikemukakan oleh para ahli psikologi perkembangan anak Spok, Rothnberg atau Burner. Bermain dinilai sebagai suatu cara bagi anak untuk meniru perilaku orang dewasa dan berusaha untuk menguasainya agar mencapai kematangan. Kegiatan bermain dapat membantu perkembangan kognitif, emosi, fisik dan literasi serta dalam perkembangan sosialnya. Atas dasar hal-hal tersebut di atas melalui kegiatan bermain dengan menggunakan metode dan media kartu angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membilang.

Hal ini juga merupakan salah satu upaya peneliti untuk meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A3 di Taman Kanak-kanak ABA Ketanggungan Yogyakarta melalui penggunaan media kartu angka. Media kartu angka tersebut menarik bagi anak dan sesuai dengan tahap perkembangan anak karena dapat mengembangkan kemampuan anak secara optimal. Metode pembelajaran dengan permainan untuk anak TK sangatlah perlu diterapkan, anak-

anak akan lebih mudah belajar jika dirinya merasa senang. Dengan keadaan tersebut, maka apapun yang diajarkan guru akan bisa diterima dengan baik dan anak tidak lekas bosan, sehingga diharapkan dengan bermain menggunakan kartu angka anak menjadi lebih tertarik dan lebih mudah dalam membilang angka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Sebagian besar anak kelompok A3 masih mengalami kesulitan dalam membilang angka, karena seharusnya anak dalam menulis angka tidak keliru dan terbalik.
2. Dalam pemberian stimulasi khususnya dalam membilang angka, guru hanya menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA), karena seharusnya guru menggunakan berbagai media yang lebih menarik dan bervariasi
3. Anak tidak maksimal dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kemampuan mengenal bilangan masih kurang.
4. Di kelompok A3 TK ABA Ketanggungan, guru belum menggunakan metode bermain kartu angka.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam membilang angka, karena seharusnya anak dalam menulis angka tidak keliru dan terbalik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah metode bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A3 di TK ABA Ketanggungan Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang angka 1–10 melalui metode bermain kartu angka pada anak kelompok A3 di TK ABA Ketanggungan Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Anak

- a. Anak dapat terlibat langsung dalam proses belajar melalui kegiatan bermain kartu angka.
- b. Anak dapat memiliki kemampuan membilang angka 1–10 dengan baik.

2. Bagi Guru

Memberi masukan kepada guru tentang salah satu alternatif media dalam membilang angka 1–10 kepada anak melalui metode bermain kartu angka.

3. Bagi Lembaga

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga akan menghasilkan guru dan anak didik yang berkualitas.

G. Definisi Operasional

1. Kemampuan Membilang

Kemampuan membilang angka adalah kapasitas seorang individu dalam menghitung dengan menyebut satu per satu untuk menentukan jumlah angka atau benda yang ada secara urut. Membilang di TK digunakan untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka, bilangan dan nomor. Kemampuan membilang dalam penelitian ini adalah kemampuan seorang anak dalam menyebutkan angka, mengurutkan angka dan menghubungkan angka.

2. Metode Bermain Kartu Angka

Metode bermain kartu angka adalah kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan bahan berupa kertas tebal, berbentuk persegi panjang yang berisi angka, gambar atau kombinasinya dan dapat digunakan untuk menyampaikan pendapat konsep dalam bentuk tertulis dan mengembangkan angka-angka/bilangan dalam mata pelajaran matematika pada umumnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Anak Taman Kanak-kanak (TK)

1. Pengertian Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik, namun proses pengajaran ini memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan pengajar saja. Sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara pengajar dengan peserta didik. Pembelajaran merupakan perilaku yang hendak dicapai yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu (Hamzah B. Uno, 2008: 35). Kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan oleh guru dengan tujuan membelajarkan peserta didik, di mana guru sebagai pengajar dan siswa sebagai anak didik. Kesatuan atau perpaduan kedua unsur ini maka lahirlah interaksi yang edukatif dengan memanfaatkan bahan sebagai mediumnya.

Menurut Abdul Majid (2009: 24) pembelajaran adalah kegiatan untuk memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi. Menurut Kemp (Rusman, 2011: 132) model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran merupakan suatu

proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pengertian pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

2. Pengertian Anak Usia Taman Kanak-Kanak (TK)

Anak usia TK yaitu anak yang berada pada rentang usia 4-6 tahun. Montessori dalam (Theo Riyanto & Martin Handoko, 2004: 6) mengemukakan bahwa ketika mendidik anak-anak hendaknya ingat bahwa anak-anak adalah individu yang unik dan berkembang sesuai dengan kemampuan mereka sendiri. Masa ini juga merupakan masa yang paling penting dalam masa perkembangan anak, baik secara fisik maupun mental maupun spiritual dan merupakan masa lima tahun pertama yang disebut "*the golden ages*" masa ini merupakan masa emas perkembangan anak.

Menurut Ebbeck (Masitoh, dkk., 2008: 2) pada masa ini anak merupakan masa pertumbuhan yang paling hebat sekaligus paling sibuk. Pada masa ini anak sudah memiliki keterampilan dan kemampuan walaupun belum sempurna. Anak usia TK adalah individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan

sangat fundamental bagi proses perkembangan selanjutnya. Rasa ingin tahu dan antusias yang kuat terhadap segala sesuatu merupakan ciri yang menonjol pada anak usia TK. Pada usia ini anak memiliki sikap berpetualang (*adventurousness*) yang begitu kuat, banyak memperhatikan, membicarakan, atau bertanya tentang berbagai hal yang sempat dilihat atau didengarnya, memiliki keinginan yang kuat, serta masih tidak dapat berlama-lama duduk dan berdiam diri. Menurut Berg (Solehuddin, 1997: 40), sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak usia sekitar lima tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Oleh karena itu, yang penting pada masa ini adalah pembiasaan dan pelatihan menggunakan panca indera serta persiapan untuk membaca, menulis dan berhitung dengan latihan berbicara, menggambar, melukis, bernyanyi dan menari.

Berdasarkan uraian anak usia anak TK, dapat ditegaskan bahwa dalam proses pembelajaran seorang pendidik atau guru harus memperhatikan prinsip-prinsip belajar yang ada pada anak usia dini. Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2008: 27) prinsip-prinsip belajar anak usia dini harus diperhatikan sebagai berikut:

- a. Anak belajar melalui pengalaman melakukan aktivitas.
- b. Anak belajar melalui hal-hal yang dilihat dan didengar.
- c. Belajar harus menyenangkan bagi anak.
- d. Anak belajar harus berada pada situasi yang santai, tidak tertekan.
- e. Musik dapat membangkitkan kinerja otak. Lirik yang dikombinasikan dengan musik lebih mudah dipelajari.
- f. Tubuh dan otak adalah satu kesatuan. Belajar lebih mudah dan menyenangkan jika anak-anak diajak bergerak, dan bukannya duduk sepanjang waktu.
- g. Praktek berbicara, berkomunikasi, dan saling bertukar pikiran adalah cara belajar bahasa dan sosialisasi.
- h. Anak membutuhkan waktu untuk tenang mencerna sesuatu sebelum mempraktekannya lebih jauh.

- i. Anak perlu belajar angka dan kata-kata melalui cara-cara yang menyenangkan.
- j. Melalui sentuhan anak belajar tentang tekstur, sifat, dan bentuk
- k. Anak dapat belajar tentang nama dan rasa makanan dan minuman melalui lidah mereka.
- l. Dengan mendekteksi bau-bauan, anak dapat diajak bermain kuis.
- m. Anak belajar tentang alam dengan mengamati, mengklasifikasi, membandingkan hal-hal yang menarik minat mereka.

Prinsip-prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak (Depdiknas, 2010: 4)

sebagai berikut :

- 1. Berorientasi pada kebutuhan anak;
- 2. Kreatif dan inovatif.
- 3. Lingkungan kondusif.
- 4. Tema.
- 5. Mengembangkan keterampilan hidup.
- 6. Menggunakan Kegiatan Terpadu, kegiatan pembelajaran yang PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan).
- 7. Kegiatan berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak.

Dalam pembelajaran juga perlu diperhatikan bahwa daya konsentrasi anak yang pendek. Menurut Berg (Sofia Hartati, 2005: 11) disebutkan bahwa sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan.

Sehubungan dengan hal di atas maka pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpaksa di tempat dan menyimak dalam jangka waktu yang lama. Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang (anak) mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta seorang pendidik (guru) untuk mengetahui

kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya. Selama proses pembelajaran seorang pendidik dituntut dapat menciptakan situasi yang menarik dan dapat membuat anak senang, sehingga anak akan antusias mengikuti pembelajaran. Keantusiasan anak membuat anak mau memperhatikan apa yang disampaikan dan didemonstrasikan guru, sehingga anak akan mudah mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru secara mandiri.

3. Karakteristik Anak Usia TK

Anak usia TK memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, mental dan lain sebagainya. Masa kanak-kanak adalah masa pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Sedemikian pentingnya memahami karakteristik anak usia TK menjadi mutlak adanya bila ingin memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal. Karakteristik anak usia TK menurut Kellough (Sofia Hartati, 2005: 8-11) sebagai berikut:

- a. Anak itu bersifat egosentris. Artinya anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan dirinya.
- b. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar. Menurut persepsi anak, dunia ini dipenuhi dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan sehingga menimbulkan keingintahuan anak yang tinggi.
- c. Anak adalah makhluk sosial. Anak senang diterima dan berada dengan teman sebayanya, senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya, membangun konsep diri melalui interaksi di sekolah.
- d. Anak bersifat unik. Masing-masing anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, gaya belajar, dan latar belakang kehidupan yang berbeda-beda.
- e. Anak umumnya kaya dengan fantasi. Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, dan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.

- f. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek. Sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak sekitar 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman.
- g. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial. Masa anak usia dini (juga disebut sebagai masa *golden age*), di masa ini anak mengalami berbagai pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan pesat pada berbagai aspek.

Karakteristik anak usia TK menurut Solehuddin (1997: 39-41) adalah sebagai berikut:

a. Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu pada anak TK sangat besar. Hal ini dapat terlihat dari anak yang sering bertanya pada apa saja yang ia lihat dengan beberapa pertanyaan. Jika pertanyaan anak belum terjawab, anak akan terus mendesak agar kita menjawab pertanyaannya yang menurut anak masuk akal.

b. Sikap Berpetualang

Sikap berpetualang anak TK yang berjalan mengikuti kakinya melangkah mirip dengan rasa ingin tahu, pada dasarnya ketika anak berpetualang, anak memiliki berbagai pertanyaan terhadap yang ia lihat dan tidak ia ketahui ketika berpetualang, rasa penasaran itulah yang membuat anak pada akhirnya mencari tahu dalam petualangannya.

c. Senang dengan Nyanyian, Tarian dan Bermain

Pada dasarnya anak TK tidak dapat berlama-lama duduk diam, mereka adalah sosok yang sangat aktif. Mereka akan sangat senang ketika mendengar suara musik yang kemudian menimbulkan gerakan-gerakan tarian. Selain tarian dan nyanyian yang dapat membuat anak senang lagi yaitu bermain. Bermain dapat dikatakan makanan sehari-hari anak karena tiap detik, menit

mereka lebih banyak disibukkan dengan kegiatan bermain. Tanpa disadari dalam kegiatan bermain, anak mengalami suatu pembelajaran yang cukup bermakna.

d. Egosentris

Anak pada usia ini memandang peristiwa yang dialaminya akan dihadapi anak dengan kaca matanya sendiri tanpa memperdulikan orang lain. Anak cenderung melakukan segala sesuatu atas kemauannya sendiri tanpa memperdulikan kemauan orang lain, maka tidak heran jika anak-anak selalu bertengkar karena saling berebut mainan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diegaskan bahwa karakteristik anak usia TK menunjukkan rasa ingin tahu dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu. Anak akan banyak memperhatikan, membicarakan atau bertanya tentang berbagai hal yang sempat dilihat atau didengarnya. Pada masa ini, anak juga menunjukkan minatnya yang kuat untuk mengobservasi lingkungan dan benda-benda di sekitarnya dan anak akan sangat mengamati bila diminta untuk mencari sesuatu. Karakteristik anak kelompok A3 dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun dan memiliki rasa ingin tahu serta senang dengan kegiatan benyanyi, menari dan bermain.

4. Tugas-tugas Perkembangan Anak Usia TK

Pada usia TK, anak memiliki tugas-tugas perkembangan yang harus dikuasainya. Tugas-tugas perkembangan anak usia TK menurut Triyon dan Lilienthal (Nana Syaodih Sukmadinata, 2005: 27-30) sebagai berikut:

- a. Berkembang menjadi pribadi yang mandiri. Anak belajar untuk berkembang menjadi pribadi yang bertanggungjawab yang dapat memenuhi segala kebutuhannya sendiri sesuai dengan tingkat perkembangannya di usia TK.
- b. Belajar memberi, berbagi dan memperoleh kasih sayang. Pada masa TK ini anak belajar untuk dapat hidup dalam lingkungan yang lebih luas yang tidak hanya terbatas pada lingkungan keluarga saja, dalam masa ini anak belajar untuk dapat saling memberi dan berbagi serta belajar memperoleh kasih sayang dari sesama dalam lingkungannya.
- c. Belajar bergaul dengan anak lain. Anak belajar mengembangkan kemampuannya untuk dapat bergaul dan berinteraksi dengan anak lain dalam lingkungan di luar lingkungan keluarga.
- d. Mengembangkan pengendalian diri. Pada masa ini anak belajar untuk bertingkah laku sesuai dengan tuntutan lingkungannya. Anak belajar untuk mampu mengendalikan dirinya dalam berhubungan dengan orang lain. Pada masa ini anak juga perlu menyadari bahwa apa yang dilakukannya akan menimbulkan konsekuensi yang harus dihadapinya.
- e. Belajar bermacam-macam peran orang dalam masyarakat. Anak belajar bahwa dalam kehidupan bermasyarakat ada berbagai jenis pekerjaan yang dapat dilakukan yang dapat menghasilkan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhannya dan dapat menghasilkan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhannya dan dapat menghasilkan jasa bagi orang lain.
- f. Belajar untuk mengenal tubuh masing-masing. Pada masa ini anak perlu mengetahui berbagai anggota tubuhnya, apa fungsinya dan bagaimana

penggunaannya. Contoh, mulut untuk makan dan berbicara, telinga untuk mendengar mata untuk melihat dan sebagainya.

- g. Belajar menguasai keterampilan motorik halus dan kasar. Anak belajar mengkoordinasi otot-otot yang ada pada tubuhnya, baik otot kasar maupun otot halus. Kegiatan yang memerlukan koordinasi otot kasar diantaranya adalah berlari, melompat, menendang, menangkap bola dan sebagainya. Sedangkan kegiatan yang memerlukan koordinasi otot halus adalah pekerjaan melipat, menggambar, dan sebagainya.
- h. Belajar mengenal lingkungan fisik dan dapat mengendalikannya. Pada masa ini anak diharapkan mampu mengenal benda-benda yang ada di lingkungan dan dapat menggunakannya secara tepat. Contohnya, anak belajar mengenal ciri-ciri benda berdasarkan ukuran, bentuk dan warnanya. Selain dari itu, anak dapat membandingkan satu benda dengan benda lain berdasarkan ciri-ciri yang dimiliki benda tersebut.
- i. Belajar menguasai kata-kata baru untuk memahami anak atau orang lain. Anak belajar menguasai berbagai kata-kata baru, baik yang berkaitan dengan benda-benda yang ada di sekitarnya, maupun berinteraksi dengan lingkungannya. Contoh, anak dapat menyebutkan nama suatu benda, atau mengajak anak lain untuk bermain dan sebagainya.
- j. Mengembangkan perasaan positif dalam berhubungan. Pada masa ini anak belajar mengembangkan perasaan kasih sayang terhadap apa yang ada di lingkungan, seperti pada teman sebaya, saudara, binatang kesayangan atau pada benda-benda yang dimilikinya.

Menurut Havigurst (Raisa Arya Sheba, 2013) tugas-tugas perkembangan masa kanak-kanak meliputi:

- a. Menguasai kemampuan fisik dasar untuk bermain.
- b. Bisa bermain dengan teman sebaya.
- c. Membentuk sikap positif terhadap diri sendiri.
- d. Mempelajari peran gender yang sesuai.
- e. Mengembangkan kemampuan dasar dalam membaca, menghitung, dan menulis.
- f. Mengembangkan hati nurani, moralitas, dan sistem nilai.
- g. Memiliki kemandirian dasar dalam kegiatan sehari-hari.
- h. Mengembangkan sikap yang tepat terhadap kelompok sosial tertentu.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa tugas perkembangan merupakan suatu tugas yang muncul dalam suatu periode tertentu dalam kehidupan individu. Tugas tersebut harus dikuasai dan diselesaikan oleh individu, sebab tugas perkembangan ini akan sangat mempengaruhi pencapaian perkembangan pada masa perkembangan berikutnya. Pada masa pendidikan Taman Kanak-kanak, anak akan cenderung melakukan pembelajaran seperti yang telah disebutkan di atas. Untuk itulah sebagai pendidik harus bisa menyesuaikan tugas-tugas dalam periode perkembangan anak. Hal tersebut dimaksudkan agar proses pembelajaran anak bisa berjalan efektif dan efisien. Pada dasarnya anak selalu mengalami perkembangan. Perkembangan akan menjadi media bagi anak untuk belajar dan mengenal lingkungannya. Tugas perkembangan dalam penelitian ini adalah tentang perkembangan kognitif yang terjadi pada anak di kelompok A3.

5. Perkembangan Kognitif Anak TK

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi untuk dapat berpikir. Perkembangan kognitif adalah gabungan dari kedewasaan otak dan sistem saraf, serta adaptasi dengan lingkungan. Semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama melalui empat tahapan Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 53), yaitu:

- a. Sensorimotor (0-2 tahun), pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya. Anak pada tahap ini peka dan suka terhadap sentuhan yang diberikan dari lingkungannya. Pada akhir tahap sensorimotor anak sudah dapat menunjukkan tingkah laku intelegensinya dalam aktivitas motorik sebagai reaksi dari stimulus sensoris.
- b. Praoperasional (2-7 tahun), pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas dibandingkan tahap sebelumnya, anak mulai mengenali simbol termasuk bahasa dan gambar
- c. Konkret operasional (7-11 tahun), pada tahapan ini anak sudah mampu memecahkan persoalan sederhana yang bersifat konkrit, anak sudah mampu berpikir berkebalikan atau berpikir dua arah, misal $3 + 4 = 7$ anak telah mampu berfikir jika $7 - 4 = 3$ atau $7 - 3 = 4$, hal ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu berpikir berkebalikan.
- d. Formal operasional (11 tahun ke atas), pada tahap ini anak sudah mampu berpikir secara abstrak, mampu membuat analogi, dan mampu mengevaluasi cara berpikirnya.

Berdasarkan hal tersebut tampak bahwa perkembangan anak bersifat kontinyu dari tahap ke tahap dan tidak terputus. Pada tiap anak berbeda-beda dalam mencapai suatu tahapan, terkadang batas antara tahap satu dengan tahap lainnya tidak begitu terlihat. Anak usia TK berada pada tahap praoperasional (2-7 tahun). Istilah praoperasional menunjukkan pada pengertian belum matangnya cara kerja pikiran. Pemikiran pada tahap ini masih kacau dan belum terorganisasi dengan baik (Santrock, 2007: 251). Pada tahap usia ini sifat egosentris pada anak

semakin nyata. Adapun ciri-ciri berpikir pada tahap praoperasional Rita Eka Izzaty (2008: 88-90), sebagai berikut:

- a. Anak mulai menguasai fungsi simbolis, anak telah mampu bermain pura-pura dan kemampuan berbahasanya semakin sistematis.
- b. Anak suka melakukan peniruan (imitasi) dengan apa yang dilihatnya. Peniruan ini dilakukan secara langsung maupun tertunda, yang dimaksud peniruan yang tertunda adalah anak tidak langsung meniru tingkah laku orang yang dilihatnya melainkan ada rentang waktu beberapa saat baru menirukan.
- c. Cara berpikir anak yang egosentris, di mana anak belum mampu untuk membedakan sudut pandang seseorang dengan sudut pandang orang lain. Anak masih menonjolkan “aku” dalam setiap keadaan.
- d. Cara berpikir anak yang *centralized*, yaitu cara berpikir anak masih terpusat pada satu dimensi saja. Contoh, seorang anak dihadapkan pada dua gelas yang diisi air berbeda, yang satu air putih dan yang satu air teh dengan volume yang sama antara air putih dan air teh sehingga terlihat sejajar atau sama banyak, jika anak ditanya apakah air putih dan air teh sama banyak? Anak akan menjawab “ya”, kemudian anak diminta menuang air putih tersebut ke dalam gelas yang lain yang ukurannya lebih lebar sehingga jika dituang air putih terlihat lebih sedikit. Anak ditanya lebih banyak yang mana antara air putih dan air teh? anak akan menjawab lebih banyak air teh daripada air putih karena air teh lebih tinggi dari air putih. Dalam hal ini anak tidak memikirkan lebar gelas yang digunakan tetapi hanya memperhatikan tinggi air jika

disejajarkan. Cara berfikir yang seperti ini dikatakan belum menguasai gejala konservasi.

- e. Berpikir tidak dapat dibalik, operasi logis anak belum dapat dibalik. Pada tahap ini anak belum dapat berpikir berkebalikan (reversibel) atau berpikir dua arah, contoh anak memahami jika $4 + 2 = 6$, namun anak belum dapat memahami jika $6 - 2 = 4$ atau $6 - 4 = 2$ (Slamet Suyanto, 2005: 65)
- f. Berpikir terarah statis, anak belum dapat berpikir tentang proses terjadinya sesuatu.

Dalam menggambarkan dinamika perkembangan kognitif Piaget, dalam hal ini Rita Eka Izzaty (2008: 34-36) menggunakan lima istilah, yaitu:

- a. Skema (Pemahaman)

Hal ini menunjukkan struktur mental, pola berpikir yang digunakan seseorang untuk berpikir mengatasi suatu situasi tertentu di lingkungannya.

- b. Adaptasi

Proses penyesuaian pemikiran dengan memasukan informasi baru ke dalam pemikiran individu. Piaget mengatakan anak-anak menyesuaikan diri dengan dua cara, yaitu asimilasi dan akomodasi.

- c. Asimilasi

Keadaan di mana seorang anak menyatukan informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak anak. Sebagai contoh anak TK yang sudah mengetahui konsep bilangan, ketika diajarkan konsep penjumlahan anak akan melakukan integrasi antara konsep bilangan yang sudah dipahaminya dengan penjumlahan.

d. Akomodasi

Meliputi penyesuaian struktur kognitif untuk menyusun skema baru karena skema yang dimilikinya tidak dapat lagi menggolongkan pengalaman baru yang dimilikinya. Seorang anak melihat kucing dan menghitung jumlah kakinya kemudian anak melihat ayam yang kakinya dua, melihat cacing tidak berkaki, terjadi kebingungan, lalu anak berpikir yang menghasilkan skema baru bahwa binatang ada yang berkaki dan ada yang tidak.

e. Equilibrium

Proses belajar melewati tahap disequilibrium menuju tahap equilibrium. Equilibrium adalah kemampuan seseorang untuk menyeimbangkan antara asimilasi dan akomodasi. Disequilibrium (misal: kok ada binatang tidak berkaki?), kemudian menuju tahap equilibrasi (mencari jawaban) dan akhirnya menjadi equilibrium (ditemukan solusi) (Amir Syamsudin, 2008: 50).

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Perkembangan kognitif dalam penelitian ini adalah proses belajar tentang konsep bilangan, yaitu kemampuan mengenal angka 1–10 menggunakan metode bermain kartu angka.

B. Kemampuan Membilang Anak Usia 4 Sampai 5 Tahun

1. Pengertian Kemampuan Membilang

Membilang satu, dua, tiga dan seterusnya pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak bisa mengucapkannya tetapi tidak memahami apa artinya satu, Anak bisa orang dewasa ada dilingkungannya dan belum memahami apa artinya. Anak tidak tahu bahwa bilangan merupakan simbol dan banyaknya benda. Hal itu dapat di lihat pada anak usia dini menghitung benda. Meskipun anak sudah bisa menghitung tetapi belum mempunyai kemampuan untuk memahami bilangan. Roy & Edward (Negoro dan Harahap, 1998: 16) menyatakan bahwa kemampuan membilang adalah merupakan kemampuan yang digunakan untuk menyatakan nomor berurutan dengan memulai dari "satu" dan menghubungkan setiap nomor pada satu dan hanya satu sedemikian hingga membilang adalah suatu yang eksak atau nyata.

Kegiatan membilang bagi anak usia dini merupakan salah satu perkembangan kognitif dimana anak berada pada tahap pra-operasional, yang proses menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas anak mulai mengenali beberapa simbol dan benda termasuk bahasa dan gambar. Kemampuan membilang merupakan interpretasi manusia dalam menyatakan anggota himpunan dalam bentuk bilangan, di mana bilangan adalah suatu ide yang sifatnya abstrak atau lambang namun memberikan keterangan mengetahui banyaknya anggota himpunan (Negoro dan B. Harahap, 1998: 17).

Menurut Joko Untoro (2008: 1) kemampuan membilang adalah satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau

dikalikan. Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Ruslani (Tajudin, 2008) kemampuan membilang adalah suatu alat pembantu yang mengandung suatu pengertian, yang mana membilang yaitu mewakili suatu jumlah yang diwujudkan dalam lambang bilangan. Menurut Copley (Tajudin, 2008) membilang adalah suatu lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan 2 buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0.

Dalam pengenalan konsep membilang ini tidak terlepas dari pengenalan konsep tentang angka-angka. Pengenalan konsep angka melibatkan pemikiran tentang beberapa jumlah suatu benda atau beberapa banyak benda. Pengenalan konsep angka ini pada akhirnya akan memberikan bekal awal kepada anak untuk mempelajari berhitung dan operasi penjumlahan. Pada dasarnya anak sudah mempunyai kemampuan dasar matematika sebelum anak memperoleh pelajaran matematika secara formal. Hal ini ditujukan dengan minat anak untuk mengetahui sesuatu yang baru di sekitar lingkungan anak. Sedikit sulit untuk mengenalkan konsep bilangan/angka kepada anak karena sifatnya abstrak dan pada saat itu anak mengalami masa transisi yaitu, proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pengenalan lambang yang abstrak.

Menurut Fatimah (2009: 9) anak-anak akan belajar membilang dengan membedakan bilangan berdasarkan penggunaannya, yaitu:

- a. Bilangan kardinal menunjukan kuantitas atau besaran benda dalam sebuah kelompok, kuantitas terbagi dua yaitu: (1) kuantitas diskret untuk menjawab pertanyaan berapa banyak benda, diakhiri dengan suatu benda (buah, butir,

ekor dan lain-lain); dan (2) kuantitas kontinyu untuk menjawab pertanyaan tentang pengukuran benda, diakhiri dengan satuan ukuran (meter, kilogram, jam, dan lain-lain).

- b. Bilangan ordinal, digunakan untuk memberi nama pada benda, contoh: juara kesatu, dering telepon kelima kalinya, hari kartini hari ke 21 di bulan April, dan lain-lain.
- c. Bilangan nominal, digunakan untuk memberi nama pada benda, contoh: nomor rumah, kode pos, nomor lantai/ruang gedung, jam, uang dan lain-lain.

Membilang dalam bentuk bilangan memiliki beberapa bentuk/tampilan yang saling berkaitan, diantaranya benda nyata, model mainan, ucapan, dan simbol (angka atau kata). Mengerti atau paham dalam pembelajaran pengenalan konsep membilang bagi anak TK datang dari membangun dan menggali hubungan, seperti dikemukakan oleh Chalcart (Fatimah, 2009: 10) bahwa, di antaranya antara tampilan bilangan yang satu dengan tampilan bilangan yang lainnya. Memahami hubungan antar tampilan bilangan dapat diartikan sebagai contohnya setelah anak mendengarkan soal (tampilan bahasa lisan), anak dapat menunjukan dengan media balok (tampilan model/benda mainan) menggambarkan (tampilan gambar), lalu anak menuliskan jawaban pada kertas (simbol tertulis angka atau kata). Setiap membilang dapat dilambangkan dalam bentuk lambang (numeral) sebenarnya merupakan konsep abstrak. Oleh karena itu dalam mengenal konsep membilang bagi anak, tidak hanya menggunakan tampilan bahasa lisan saja tetapi harus diiringi dengan tampilan model/benda mainan ataupun tampilan.

Sebagaimana yang telah dikemukakan di atas maka dapat disimpulkan bahwa konsep membilang itu bersifat abstrak, maka cenderung sukar untuk dipahami oleh anak TK. Konsep abstrak ini merupakan hal yang sulit bagi anak TK untuk memahaminya secara langsung, di mana pemikiran anak TK masih berada pada tahap berpikir kongkrit. Untuk dapat mengembangkan pengenalan konsep membilang pada anak TK harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan media yang kongkrit untuk membantu proses pengenalan konsep membilang yaitu dengan metode bermain kartu angka.

2. Ciri-Ciri Kemampuan Membilang

Ciri-ciri kemampuan membilang pada anak usia TK adalah anak bisa memahami dan mengenal bilangan dengan lancar dan baik. Adapun ciri-ciri kemampuan membilang (Tatag Yuli Eko Siswono, 2012) adalah:

- a. Anak mampu menghitung benda yang ada di sekitarnya misalnya dengan menggunakan jari, karena anak akan dengan mudah mempunyai konsep bilangan yang mudah difahami anak. Anak dapat melakukan sendiri proses membilang. Hal ini perlu dilatih sejak usia dini agar anak mempunyai kemampuan membilang dengan jari tangannya.
- b. Anak mampu membilang benda-benda. Hal ini dilakukakn untuk memberi pemahaman pada anak bahwa semua benda yang ada disekitar anak bisa dihitng.
- c. Anak mampu membilang sambil beraktifitas misalnya dengan menyanyi. Hal ini dapat dikenalkan pada anak dengan melalui lagu yang sesuai dengan bilanyan yang akan dikenalkan pada anak.

Coopley (2001: 55-57) mengemukakan terdapat kemampuan dalam bilangan dan operasi bilangan, meliputi:

a. *Counting* (Berhitung)

Counting (berhitung) merupakan kemampuan untuk menyebutkan angka secara urut dari satu, dua, tiga dan seterusnya sampai anak mengingatnya.

b. *One-to-One Correspondence* (Koresponden Satu-satu)

One-to-one correspondence (koresponden satu-satu) merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk menghubungkan satu benda dengan benda lain. Misalnya anak dapat mencari pasangan gambar yang tepat seperti gambar ikan dengan gambar kucing, gambar sikat gigi dengan pasta gigi dan lain sebagainya.

c. *Quantity* (Kuantitas)

Quantity (kuantitas) merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui jumlah benda yang ada dihadapannya dengan cara menghitung secara urut benda tersebut.

d. *Recognizing and Writing* (Mengenal dan Menulis Angka)

Recognizing and writing (mengenal dan menulis angka) merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui angka 1-10 atau lebih dan mengingat dari masing-masing simbol tersebut. Pada mulanya untuk mengenal angka anak diperkenalkan dahulu dengan simbol untuk angka yang kemudian dihubungkan untuk diperkenalkan dahulu dengan symbol untuk angka yang kemudian dihubungkan untuk menulis angka. Dapat dilakukan dengan guru

atau orang tua, caranya yaitu dengan memperlihatkan beberapa gambar kemudian anak diminta untuk menulis jumlah gambar tersebut dengan angka.

Berdasarkan uraian di atas bahwa ciri-ciri membilang dalam penelitian merupakan *recognizing and writing* (mengenal dan menulis angka). Hal ini merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui angka 1-10 dan mengingat dari masing-masing simbol tersebut. Dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A3, menggunakan metode bermain kartu angka.

2. Materi Kemampuan Membilang

Tahap kemampuan membilang pada anak usia 4 sampai 5 tahun menurut kurikulum 2004 (Depdiknas,2005: 4), sebagai berikut:

- a. Membilang banyak benda dari 1 sampai 10.
- b. Membilang/menyebut urutan bilangan 1 sampai 10.
- c. Membilang dengan menunjuk benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10.
- d. Menunjuk urutan benda untuk bilangan sampai 10.
- e. Membuat urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benda.
- f. Menunjuk lambang bilangan 1 sampai 10.
- g. Meniru lambang bilangan 1 sampai 10.
- h. Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis).

Anak umur 4 sampai umur 5 tahun dijumpai kurangnya minat dalam belajar bilangan. Mereka cenderung lebih suka dengan permainan-permainan yang menarik yang bersifat mengembangkan aspek kognitif, fisik motorik. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial nilai dan sikap hidup. Berdasarkan uraian materi membilang di atas, maka materi kegiatan membilang pada penelitian ini, meliputi: membilang/menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, membuat urutan bilangan 1 sampai 10 sesuai jumlah gambar, dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan sampai 10 sesuai dengan jumlah gambar.

3. Strategi Menumbuhkan Kemampuan Membilang

Tahapan pengenalan bilangan pada anak usia dini yaitu mengenalkan materi bilangan kepada anak harus secara menarik dan menyenangkan melalui simbol angka yang kongkrit, supaya minat anak tumbuh dengan sendirinya melalui bermain. Sebagaimana diungkapkan Montessori (Erawati, 2010) bahwa dengan bermain anak akan memiliki kemampuan untuk memahami konsep dan pengertian secara alamiah tanpa paksaan seperti konsep bilangan dan konsep warna. Sedangkan menurut Bruner (Nining Sriningsih, 2008: 35) bahwa perkembangan pemahaman konsep matematika anak dilakukan melalui tiga tahap yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, dan tahap simbolik. Tahap enaktif adalah tahap belajar dengan memanipulasi benda atau obyek konkret. Tahap ikonik yaitu tahap

belajar matematika dengan menggunakan gambar dan tahap simbolik yaitu tahap belajar matematika melalui memanipulasi lambang atau simbol.

Pendekatan belajar dengan menggunakan materi konkret dan gambar harus secara intensif dilakukan ditingkat awal pada anak, sebelum anak memasuki tingkat pengenalan bilangan selanjutnya seperti yang telah dikemukakan oleh Fatimah (2009: 10) tentang perkembangan konsep bilangan pada anak:

a. Pengenalan Kuantitas

Anak-anak menghitung sejumlah benda yang telah ditentukan dan dilakukan secara bertahap 1-10 kemudian 11-20.

b. Menghafal Urutan Nama Bilangan

Menyebutkan nama bilangan dalam urutan yang benar

c. Menghitung secara rasional Anak disebut memahami bilangan bila dapat:

- 1) Menghitung benda sambil menyebutkan urutan nama bilangan.
- 2) Membuat korespondensi satu-satu.
- 3) Menyadari bilangan terakhir yang disebut mewakili total benda dalam satu kelompok.

d. Menghitung Maju

Menghitung dua kelompok benda yang digabungkan dengan cara:

- 1) Menghitung semua, dimulai dari benda pertama sampai benda terakhir.
- 2) Menghitung melanjutkan.
- 3) Menghitung benda dengan cara melanjutkan dari jumlah salah satu kelompok. Hal ini dapat dilakukan bila anak sudah dapat membedakan kelompok yang lebih banyak dan lebih sedikit dengan baik.

e. Menghitung Mundur

Menyebutkan bilangan satu atau lebih kurangnya dari bilangan sebelumnya. Dilakukan untuk memahami urutan dan posisi bilangan. Berhitung mundur dapat dilakukan dalam operasi pengurangan, namun efektif bila pengurangan angka menggunakan angka kecil. Apabila angka besar, berhitung mundur hanya akan menyulitkan anak-anak.

f. Berhitung Melompat

Menyebutkan bilangan dengan cara melompat dengan beda bilangan tertentu yang sama. Merupakan dasar pemahaman konsep perkalian.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam menyampaikan materi pembelajaran mengenal bilangan pada anak usia dini tidaklah mudah. Anak tidak dapat memahami materi pembelajaran secara langsung tetapi harus menyampaikan secara setahap demi setahap dari yang mudah sampai ke jenjang yang lebih sulit, dan dengan menggunakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Strategi menghitung bilangan dalam penelitian ini adalah anak-anak menghitung sejumlah benda yang telah ditentukan dan dilakukan secara bertahap 1-10.

C. Metode Bermain Kartu Angka pada Anak Usia 4-5 Tahun

1. Ragam Metode Bermain

Metode bermain adalah metode yang dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga untuk memperoleh keseimbangan antara kegiatan dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan.

Ragam metode permainan untuk bermain (Endah Fajarwati, 2012) sebagai berikut:

a. Permainan Sosialisasi

Berinteraksi dengan orang lain amat penting untuk perkembangan terutama di tahun pertamanya. Bayi suka melihat, tersenyum, dan tertawa. Bayi yang lebih besar suka permainan *peekaboo* (cilukba) dan permainan dengan menggunakan lagu-lagu yang sederhana.

b. Permainan Menggunakan Obyek

Menyentuh, membanting, memasukkan ke mulut, melempar, mendorong, dan banyak hal lainnya yang akan menjadi eksperimen yang mengagumkan bagi bayi berusia 4 sampai dengan 10 bulan.

c. Permainan Representasi dan Fungsi

Berpura-pura menggunakan alat-alat dengan caranya, misal menggunakan sisir untuk menyisir rambutnya, atau menggosok gigi dengan sikat gigi, adalah permainan imajinasi bagi anak usia 12 sampai dengan 21 bulan, karena pada usia ini imajinasi mereka mulai berkembang.

d. Permainan Simbol

Permainan ini biasanya dilakukan oleh anak dikisaran usia 2 tahun, seperti halnya bermain kartu angka bergambar. Adapun jenis-jenis permainan kartu seperti:

- 1) Remi, kata remi sebenarnya adalah nama salah satu permainan kartu. Kartu remi adalah sekumpulan kartu seukuran tangan yang digunakan untuk

permainan kartu. Kartu ini juga biasa digunakan untuk hal-hal lain, seperti sulap, permainan papan dan pembuatan rumah kartu.

- 2) Uno, dalam bahasa Indonesia berarti satu merupakan salah satu permainan populer di dunia khususnya tempat pembuatnya Negara Italia numero uno. Permainan uno dimainkan minimal oleh dua orang, makin banyak yang bermain, permainan akan semakin menarik karena permainan ini melatih kesabaran, keuletan dan fokus mata. Pada dasarnya permainan uno hanya menyamakan angka atau menyamakan warna dengan kartu yang terakhir dibuang oleh pemain terakhir. Pemenang uno adalah pemain yang pertama menghabiskan kartu yang ada ditangannya. Pada awal permainan setiap pemain akan diberi 5 buah kartu secara acak. Ada 4 warna yang dimainkan, yaitu kartu hijau dari angka 1 hingga 9, kartu biru dari angka 1 hingga 9, kartu merah dari angka 1 hingga 9, dan kartu kuning dari angka 1 hingga 9.

- 3) Domino, permainan domino menggunakan satu set kartu yang berjumlah 28. Kartu berisi angka-angka yang berpasangan, dari angka terkecil 0-0 hingga yang terbesar 6-6. Ke-28 kartu dibagi habis secara merata ke empat pemain, sehingga masing-masing pemain mendapatkan 7 lembar kartu.

e. Bermain Peran

Bermain peran diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang dipilih. Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa. Biasanya dilakukan oleh anak usia 30 sampai

36 bulan. Pada usia ini mereka akan menjadi aktor dan aktris cilik yang hebat. Mereka berpura-pura menjadi dokter, guru, ibu, atau lainnya, dan pintar menyerap apa yang terjadi di lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa ragam permainan dalam penelitian ini adalah permainan simbol, yaitu bermain kartu angka. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan permainan kartu angka domino yang dimodifikasi pada kartunya dan aturannya. Kartu domino ini digunakan untuk aktivitas pemahaman lambang bilangan. Bentuk kartu domino dibuat sesuai dengan keinginan dan kegunaan disesuaikan dengan kondisi pembelajaran anak. Pada penelitian ini bentuk kartunya sama seperti pada umumnya hanya berbeda pada isi tiap ruasnya, ruas kanan kartu berupa angka dan ruas kiri berupa gambar yang tidak berhubungan satu sama lainnya, misalnya kartu ruas kiri gambarnya berjumlah dua dan untuk ruas kanan angkanya misalnya 3.

2. Pengertian Metode Bermain Kartu Angka

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam rangka peningkatan hasil secara maksimal. Media sangat perlu dalam peningkatan kegiatan belajar mengajar seperti halnya dalam bentuk permainan kartu angka. Menurut pendapat dari Oemar Hamalik (2001: 12) metode bermain kartu angka adalah suatu cara mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran. Menurut *Association for Education Communication Technology* (AECT) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2002: 3) metode bermain

kartu angka ialah segala bentuk saluran yang digunakan guru untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Menurut Arief S. Sadiman (2003: 29) kartu (*card*) adalah kertas tebal yang tidak seberapa besar, berbentuk persegi panjang atau persegi. Bentuk dan ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan serta disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan usia anak. Sedangkan pengertian gambar (*flash*) merupakan bahasa yang dapat dimengerti dan diamati dimana-mana. Sifatnya kongkrit dan dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, karena gambar merupakan bentuk nyata dari benda sesungguhnya, sehingga hanya dengan melihat gambar maka dapat membayangkan benda sesungguhnya walaupun benda tersebut belum pernah diketahuinya.

Menurut Komariyah dan Soeparno (2010: 66) metode bermain kartu angka adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu angka bergambar ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran matematika. Kartu angka bergambar sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli dapat diambil kesimpulan bahwa kartu angka bergambar merupakan salah satu bahan cetak yang masuk jadi media pendidikan yang dapat memperjelas materi dalam peningkatan anak didik, dalam menyampaikan materi pelajaran.

Sementara itu menurut Gagne (Arief S. Sadiman, , 2003: 6) bahwa metode bermain kartu angka adalah suatu media dari berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut pendapat Zainal Aqib (2009: 46) yang dimaksud dengan metode bermain bermain kartu angka adalah alat permainan edukatif yang dapat melakukan kegiatan rangsangan dan dorongan memperlancar perkembangan kemampuan anak. Di Taman Kanak-kanak dalam usaha mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak selalu berdasarkan pada unsur bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-kanak haruslah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Untuk itu seorang guru dituntut selalu menyediakan sarana berupa alat bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa metode bermain kartu angka adalah alat atau sarana fisik yang dapat menimbulkan minat untuk belajar, konsentrasi, pemusatan perhatian anak didik sehingga mereka dapat meningkat kemampuannya dan dapat sekaligus timbul kerjasama dengan teman lainnya di kelas. Peningkatan pengertian anak didik inilah yang diharapkan dengan adanya media seperti katu angka. Media sebagai alat atau sarana dalam mencapai suatu keberhasilan dalam suatu tujuan yang ditetapkan oleh seorang guru atau pendidik dapat dibedakan atas berbagai bentuk, rupa, dan warna.

Hal ini semua diharapkan dapat membuat anak didik menjadi lebih senang. Azhar Arsyad (2002: 12) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media

hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Senada dengan hal tersebut Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2002: 11) mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut adalah:

- a. Ciri fiksatif, yang menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek.
- b. Ciri manipulatif, yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek, kejadian atau proses dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Sebagai contoh, misalnya proses larva menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan waktu yang lebih singkat (atau dipercepat dengan teknik *time-lapse recording*). Atau sebaliknya, suatu kejadian/peristiwa dapat diperlambat penayangannya agar diperoleh urutan yang jelas dari kejadian / peristiwa tersebut.
- c. Ciri distributif, yang menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Berdasarkan batasan-batasan mengenai media seperti tersebut di atas, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar kepada anak. Baik secara individu, kelompok maupun klasikal, yang dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan minat anak sedemikian rupa sehingga proses belajar di dalam atau di luar kelas menjadi lebih efektif. Penulis menyimpulkan berdasarkan pendapat di atas bahwa media pendidikan merupakan sarana dalam proses pembelajaran antara sumber dan penerima agar dapat merangsang anak untuk belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain kartu angka adalah cara untuk mengenalkan bilangan/angka, gambar dan dapat mengembangkan kemampuan membilang melalui kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan alat berupa kertas tebal, berbentuk persegi panjang yang berisi angka-angka, gambar atau kombinasinya yang dilakukan secara alamiah atas dasar kesenangan, secara sukarela, tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar.

3. Manfaat Metode Bermain Kartu Angka

Permainan kartu angka bergambar berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan membilang, ini terjadi ketika anak mulai belajar mengenal angka. Proses pelaksanaan pemahaman konsep bilangan akan memudahkan anak untuk lebih cepat memahaminya melalui media kartu angka bergambar. Demikian halnya menurut Shinta Ratnawati (2001: 96) mengungkapkan bahwa permainan kartu angka bergambar dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain mengenal

angka lebih cepat, anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut. Sehingga dapat merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak.

Hibana S. Rahman (2002: 112) mengungkapkan bahwa dampak penggunaan kartu angka bergambar terhadap kemampuan membilang, diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Permainan kartu angka membuat anak dapat belajar banyak mengenai urutan bilangan dan pemahaman konsep angka dengan baik (Moesley & Meridith, 2003: 13) urutan bilangan yang dimaksud seperti anak dapat mengurutkan angka 1, 2, 3, 4,...yang diacak. Dari permainan tersebut, pemahaman tentang konsep bilangan juga akan terbentuk, karena secara langsung atau tidak langsung anak mendapat pengetahuan baru yang sebelumnya tidak diketahuinya. Adapun keunggulan dan kekurangan media kartu angka bergambar, yaitu:

- a. Kelebihan media kartu angka bergambar:
 - a. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman anak terhadap pesan yang disajikan.
 - b. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian anak.
 - c. Pembuatannya mudah dan harganya murah.
 - d. Mudah dibawa kemana-mana.
 - e. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.

- b. Kelemahan media kartu angka bergambar:
 - a. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.
 - b. Ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok anak.

Menurut Samekto S. Sastrosudirjo (1988: 26) beberapa manfaat yang dapat diambil dari penggunaan kartu, yaitu:

- a. Merangsang siswa bekerja secara aktif.
- b. Melatih siswa memecahkan persoalan.
- c. Timbul persaingan yang sehat antar siswa.
- d. Menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa.

Menurut Oemar Hamalik (Ening Siswati, 1996: 15) bahwa kartu gambar sebagai salah satu media gambar, dalam kaitannya sebagai media pengajaran mempunyai kelebihan-kelebihan sebagai berikut:

- a. Bersifat kongkrit, sehingga mengurangi terjadinya verbalisme.
- b. Dapat mengatasi batas ruang dan waktu.
- c. Mengatasi keterbatasan kemampuan daya panca indera manusia.
- d. Dapat menjelaskan satu permasalahan.
- e. Murah dan mudah di dapat.
- f. Mudah dipergunakan baik secara kelompok maupun individu.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan permainan kartu angka bergambar berdampak positif pada kemampuan mengenal konsep bilangan, karena permainan kartu tersebut dapat merangsang anak lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin menguat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Selain itu anak mampu

mengembangkan kemampuan kognitifnya. Karena anak dapat memiliki konsep membilang dengan baik, selain itu anak akan mengembangkan segenap potensi yang ada pada dirinya sesuai dengan kemampuannya seoptimal mungkin. Media kartu angka bergambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu dari kertas karton yang digunting dengan ukuran yang sama (10 cm x 8 cm) yang diberikan gambar-gambar yang familiar dengan anak dan ditulis angka-angka jumlah gambar tersebut.

4. Penerapan Metode Bermain Kartu angka

Nurbiana Dhieni dan Lara Fidani (2007: 9) menegaskan bahwa, jika tidak didukung oleh kreativitas ada kemampuan guru dalam pembelajaran anak akan percuma, sehingga semangat anak untuk belajar jauh seperti apa yang diharapkan. Penerapan metode permainan media kartu angka merupakan mata pelajaran matematika yang merupakan salah satu pelajaran yang menjemukan bagi sebagian anak, seharusnya diberikan dengan cara yang menyenangkan. Tetapi pada kenyataanya, banyak sekali kesalahan-kesalahan yang terjadi dan dilakukan oleh guru dalam cara penyampaianya, seperti:

- a. Cara mengajarnya monoton.
- b. Tidak menggunakan alat peraga.
- c. Dalam proses belajar guru bersifat otoriter.
- d. Kurang memperhatikan kemampuan anak.
- e. Tidak bervariasi dalam menggunakan metode pembelajaran.

Senada dengan hal itu Arif S. Sadiman (2003: 21) menyatakan bahwa, metode dan cara pembelajaran yang keliru, membosankan, kurangnya sarana dan prasarana penunjang dalam pembelajaran matematika itu sendiri, menjadi penyebab anak tidak menyukai dan bahkan membenci matematika. Otomatis hal ini perlu penanggulangan secara cepat dan tepat, terlebih jika hal ini diberikan terus menerus maka minat belajar yang dimiliki oleh anak akan hilang tersapu oleh cara pembelajaran yang salah. Padahal pengenalan konsep matematika terlebih pengenalan bilangan sejak balita diyakini akan membantu memperkuat intelektualitas anak dibangku sekolah.

Ditegaskan oleh Suyanto (2005: 47) dalam penerapan metode permainan kartu angka merupakan pembelajaran matematika sejak dini khususnya untuk anak taman kanak-kanak, oleh karena itu penerapan dalam pembelajaran matematika harus:

a. Pembelajaran Matematika Sifatnya Kongkrit

Pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak sifatnya kongkrit, mengandung arti bahwa pembelajaran didesain dengan menyediakan berbagai benda kongkrit yang dapat dimanipulasi oleh anak. Benda-benda kongkrit yang ditemui anak selama pembelajaran, memberi berbagai kemudahan terhadap anak dalam mempelajari berbagai konsep matematika. Benda-benda tersebut berupa benda-benda alam, manipulatif dan alat-alat permainan. Wolfinger 1994 (Suyanto, 2005: 48) menyatakan bahwa, cara berfikir kongkrit berpijak pada pengalaman akan benda-benda kongkrit bukan berdasarkan pada pengetahuan atau konsep-konsep abstrak.

b. Bersifat Pengenalan

Pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak hendaknya menekankan pada proses mengenalkan anak pada berbagai benda, fenomena alam dan fenomena sosial. Anak memiliki internal speech berbagai fenomena tersebut dapat diperkenalkan pada anak sejak dini. Menubuhkan rasa ingin tahu anak dan menantang untuk berfikir lebih jauh (Vygotsky dalam Suyanto, 2005: 49).

c. Seimbang Antara Kegiatan Fisik dan Mental

Pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak akan lebih bermakna bila pembelajaran tersebut seimbang antara fisik dan mental. Seperti dikehui anak usia Taman Kanak-kanak memiliki rentang perhatian yang pendek, maka bila pembelajaran matematika di domonasi oleh kegiatan yang bersifat mengasah mental saja, maka dikhawatirkan anak cepat bosan dan bahkan tidak mau mengikuti pelajaran. Pemahaman konsep matematika pada anak penting dilakukan sedini mungkin bekal bagi anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

d. Sesuai dengan Tingkat Perkembangan dan Kebutuhan Individual Anak

Pembelajaran untuk anak usia Taman Kanak-kanak harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Layanan individual terhadap anak dapat diberikan guru salah satunya dengan cara merancang pembelajaran yang memberi kemungkinan bagi anak untuk memilih aktivitas yang disesuaikan Copley (2001) mengatakan, merancang aktifitas kelas yang efektif adalah dengan membuat perpaduan antara aktivitas individual, kelompok maupun klasikal.

e. Mengembangkan Kecerdasan

Pembelajaran pada anak usia Taman Kanak-kanak, merupakan upaya pemberian berbagai kemampuan yang berguna bagi anak baik sekarang maupun dimasa yang akan datang. Kecerdasan logika-matematika berkaitan dengan kemampuan mengolah angka atau kemahiran menggunakan logika (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 14). Pembelajaran di Taman Kanak-kanak hendaknya mampu menggali dan mengoptimalkan seluruh kecerdasan yang dimiliki oleh anak.

f. Sesuai dengan Tipe Belajar Anak

Anak memiliki tipe kecerdasan dan modalitas belajar yang berbeda, hal ini berimplikasi pada cara belajar yang berbeda pula. Adapun cara belajar anak sendiri terdiri atas cara visual, audio, dan audio visual. Langkah-langkah pembentukan konsep dasar matematika dalam otak dan memori anak haruslah memperhatikan aspek-aspek fisiologis dan fungsional otak, kematangan emosional, gaya belajar, kepribadian, dan tahap-tahap perkembangan anak itu sendiri.

g. Kontekstual dan Multi Konteks

Artinya pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak harus merupakan persoalan nyata sesuai dengan kondisi dimana anak berada. Brown dan Dirks, Amey dan Haston menyatakan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan multi konteks adalah pembelajaran yang ide utamanya mengaitkan kegiatan dan persoalan pembelajaran dengan konteks keseharian anak.

h. Terpadu

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak sifatnya terpadu atau terintegrasi. Mengandung makna bahwa pembelajaran matematika bisa dikaitkan dengan pembelajaran-pembelajaran lain yang menjadi bidang pengalaman di Taman Kanak-Kanak. Misalnya mengintegrasikan pembelajaran matematika dengan sains, bahasa, sosial maupun bidang pengembangan lainnya.

i. Menggunakan Esensi Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan menyenangkan. Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur, dan bahan mainan yang terkadang dalam kegiatan dan yang secara imajinatif di transformasi sepadan dengan orang dewasa (Moeslichatoen, 2004: 23). Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak harus menempatkan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, bebas, dan merangsang anak terlibat aktif didalamnya. Dengan bermain, anak dapat mengembangkan perasaan positif dalam berhubungan dengan lingkungan (Moeslichatoen, 2004: 24). Oleh karena itu seluruh model pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak, hendaknya didesain dengan nuansa bermain. Pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak bersifat kongkrit, berawal dari konsep yang paling dekat dengan anak menuju konsep yang lebih jauh/luas, bernuansa bermain, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas, bahwa penerapan metode permainan kartu angka merupakan suatu strategi pembelajaran, di mana pembelajaran ini harus

dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dalam penerapan metode permainan kartu angka terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa penerapan metode bermain kartu pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran, di mana matematika mempunyai sifat logis. Oleh karena itu, diperlukan ingatan yang kuat pada saat mempelajarinya seperti pembelajaran konsep bilangan, hendaknya setiap anak memahami bentuk, mengingat hubungan di antaranya memahami hubungan dasar, dan mampu membuat penggeneralisasian secara sederhana. Konsep tentang kesiapan belajar sangatlah penting dalam pembelajaran konsep bilangan.

5. Langkah-langkah Pembelajaran Membilang dengan Metode Bermain Kartu Angka

Seorang guru di Taman Kanak-kanak dalam memberikan kegiatan pembelajaran harus memperhatikan tahap perkembangan anak didik, alat peraga/alat permainan, metode yang digunakan, serta waktu, tempat dan teman bermain anak. Kegiatan pembelajaran matematika di Taman Kanak-kanak (Wahyudi CHA dan Dwi Retno Damayanti, 2005: 110-117) sebagai berikut: (a) mencocokkan, (b) angka dan hitungan, (c) mengelompokkan dan menggolongkan, (d) perbandingan, (e) bentuk, (f) ruang, (g) pembelajaran tentang pola, (h) pengukuran, dan (i) lambang bilangan.

Dalam memberikan kegiatan pembelajaran, anak diberi pengertian dan pemahaman tentang beberapa hal misal, kegiatan dalam mencocokkan warna, ukuran, angka, seni dan objek. Dalam hal menghitung dan memberi angka sebuah

objek, anak diajak berhitung saat menaiki/menuruni tangga, menghitung sejumlah benda, mengenali tulisan angka dan lainnya. Untuk mengelompokkan dan menggolongkan, anak diberi pengertian dan pemahaman tentang beberapa hal yang dikumpulkan bersama dan akan menjadi suatu kelompok. Guru menyiapkan berbagai benda dalam sebuah kotak, kemudian anak diajak untuk mengelompokkan benda tersebut.

Anak diberi kegiatan dalam membandingkan antara dua buah benda atau orang dengan berbagai karakteristik misalnya perbandingan ukuran (besar kecil, dekat-jauh, gemuk-kurus dan lainnya), perbandingan angka (genap ganjil, lebih-kurang, sedikit-banyak), perbandingan berat (berat-ringan) dan sebagainya. Anak diberi pemahaman tentang bentuk dasar (bentuk bentuk geometris). Kegiatannya dapat berupa menggolongkan sesuai dengan bentuknya, menghubungkan bentuk dengan namanya dan lainnya. Untuk pengertian ruang, anak perlu pengalaman untuk mengembangkan konsep hubungan suatu posisi (konsep di bawah-di atas), jarak (jauh dekat), pengaturan yaitu mengatur suatu benda sesuai yang diinginkan (mengatur balok-balok di atas rak). Mengelompokkan dan menata obyek-obyek tertentu ke dalam tempat yang disediakan secara rapi dan teratur merupakan pembelajaran tentang pola.

Dalam kegiatan pengukuran, anak dapat mengembangkan konsep ukuran dengan membuat perbandingan antara lebih besar dan lebih kecil, lebih berat dan lebih ringan, lebih panas dan lebih dingin. Sedangkan mengenai lambang bilangan, anak dapat melihat banyak angka di sekitarnya, maka anak diberi pemahaman dalam pengenalan lambang bilangan, urutan nomor bilangan dan

kemampuan untuk menggabungkan nomor dengan kumpulan (angka 1 untuk satu benda/obyek). Pembelajaran membilang di Taman Kanak-kanak dapat dilaksanakan dengan berbagai cara salah satunya melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran membilang yang dilakukan pada anak kelompok A menurut buku pedoman pembelajaran Bidang Kognitif (Depdiknas, 2007: 10) antara lain: (a) membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, (b) membilang dengan menunjuk benda 1 sampai 10, (c) menunjukkan urutan benda atau bilangan 1-10, (d) menghubungkan atau memasang lambang bilangan 1-10, (e) menunjuk dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak atau lebih sedikit, dan (f) menyebutkan kembali benda-benda yang baru. Berdasarkan pedoman pembelajaran membilang pada anak kelompok A, maka dalam penelitian ini kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta, meliputi: kemampuan menyebutkan bilangan 1-10, mengurutkan bilangan 1-10, dan menghubungkan bilangan 1-10.

Guru mengenalkan angka 1-10 secara bertahap dengan memperlihatkan gambar yang jumlahnya sama dengan tulisan angka di bawahnya. Kemudian guru mengajak anak untuk menghitung jumlah gambar tersebut dan menunjukkan angka yang sesuai dengan jumlah gambar. Kemudian anak diajak menghitung 1-10 sambil menunjuk benda/gambar. Ajak anak untuk mengulangi apabila masih salah. Jika anak sudah bisa, jumlah benda boleh ditingkatkan. Guru dapat mengenalkan hitungan melalui lagu yaitu dengan mengajak anak menyanyikan lagu yang ada bilangan sambil memperagakannya. Untuk membandingkan besar

kecilnya nilai angka, guru memperlihatkan kedua gambar yang masing-masing jumlahnya berbeda. Kemudian guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang jumlah gambar tersebut. Kegiatan ini diulangi beberapa kali agar anak memahami perbedaan nilai angka tersebut. Anak diajak untuk menyambung titik-titik yang berbentuk angka. Kemudian diajak untuk menulis lambang bilangan dari jumlah benda yang ditunjuk, kegiatan ini dilakukan untuk pembelajaran dalam menyalin dan menebalkan angka.

Kegiatan pembelajaran mengenal hitungan dan angka merupakan kegiatan persiapan untuk belajar berhitung. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Pada usia dini/anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung, karena usia TK sangat peka terhadap stimulasi yang diterima dari lingkungan. Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka langkah-langkah pembelajaran membilang dengan metode bermain kartu angka dalam penelitian ini sebagai berikut:

a. Pengelolaan Kelas

Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam membilang dengan kartu angka yang berisi bilangan 1–10, yang disertai gambar.

b. Langkah-langkah kegiatan

1) Kegiatan Awal

- a) Guru mendemonstrasikan kegiatan pembelajaran menggunakan kartu angka.
- b) Guru melakukan bercakap-cakap kepada anak tentang materi pembelajaran yang akan digunakan.

2) Kegiatan Inti

Anak dengan bimbingan guru melakukan kegiatan membilang dengan menggunakan kartu angka yang telah disediakan.

3) Kegiatan Akhir

Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang sudah dikerjakan

c. Penilaian

Guru mengevaluasi (menilai) peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok A3.

D. Kerangka Berpikir

Anak usia TK berada pada tahapan praoprasional (2-7 tahun), karena anak telah mampu menggunakan logika pada tempatnya. Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan serta mempersepsikan dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Pra oprasional adalah kemampuan anak untuk mengantisipasi pengaruh dari satu kejadian dalam kejadian yang lain. Perkembangan praoprasional anak, memungkinkan anak berfikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada diluar pandangan, pendengaran atau jangkauan tangannya.

Usia dini atau pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan kartu angka.

Meskipun permainan kartu angka di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, juga kesiapan mental sosial dan emosional, tetapi kemampuan kognitif lebih lebih dominan. Oleh karena itu dalam pelaksanaannya perlu dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Dengan pendekatan belajar sambil bermain (*learning by doing*) atau bermain sambil belajar (*doing by learning*), diharapkan pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal. Bermain merupakan bagian dari dunia anak-anak, umumnya anak-anak lebih menyukai aktivitas bermain dari pada aktivitas belajar. Aktivitas bermain lebih santai dan menyenangkan dari pada aktivitas belajar yang lebih menyenangkan dari pada aktivitas belajar lebih banyak mengandalkan otak identik dengan kejenuhan. Dengan bantuan permainan dalam mempelajari sesuatu anak tidak akan merasa sedang belajar, sehingga mereka akan lebih merasa nyaman dalam mengikuti aktivitas yang ada. Model pembelajaran yang menggunakan teknik permainan akan membantu memudahkan mereka untuk mempelajari sesuatu tanpa merasa sedang belajar.

Dengan demikian, teknik permainan dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek khusus, termasuk dalam mengembangkan kognitif anak. Permainan kartu angka ini merupakan bagian dari kegiatan belajar mengajar yang sangat tepat untuk diterapkan, hal ini berkaitan dengan pengembangan kognitif pada anak melalui permainan kartu angka ini pemahaman anak terhadap konsep-konsep bilangan menjadi jelas, bahkan permainan kartu angka ini dapat mempermudah guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan menggunakan metode bermain kartu angka kemampuan anak dalam membilang angka meningkat karena anak belajar mengenal secara alami, tanpa ada paksaan dan anak melaksanakannya dengan senang hati. Hal ini dapat menjadikan anak dengan mudah mengenal angka yang ada dalam kartu angka. Di dalam kartu angka tersebut ada gambar yang menarik dan ada jumlah gambar yang sesuai dengan angka tersebut, dan dengan gambar yang berwarna, sehingga anak akan tertarik dan anak akan mengingat bentuk angka dengan lebih baik. Secara keseluruhan, angka-angka yang ditulis dengan warna mencolok tersimpan dalam otak anak. Oleh karena itu, penggunaan metode bermain kartu angka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah metode bermain kartu angka dapat meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

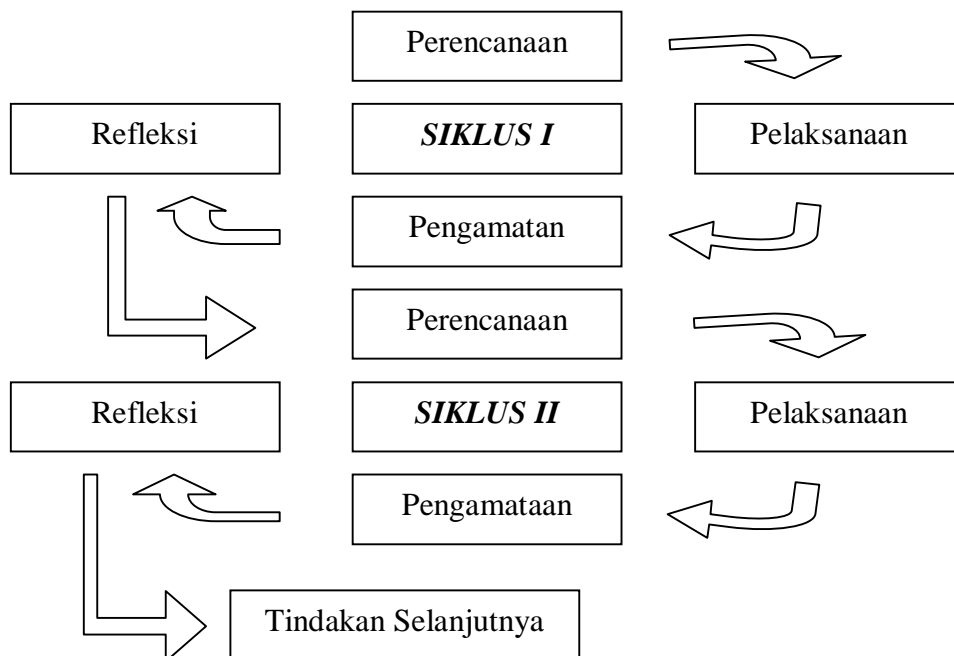
Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut Suharsimi Arikunto (2008: 3) Penelitian tindakan kelas merupakan perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Penelitian tindakan kelas adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri. Adapun tujuan yang pokok dalam penelitian tindakan kelas adalah perbaikan peningkatan layanan pembelajaran. Grundy dan Kemmis (Suwarsih Madya, 1994: 12), menyebutkan bahwa tujuan penelitian tindakan adalah peningkatan praktik oleh praktisi dan peningkatan situasi tempat pelaksanaan praktik.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A3 TK Aisyiyah Busthanul Athfal Ketanggungan, Yogyakarta, Tahun Pelajaran 2012-2013 yang berjumlah 25 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 15 anak perempuan, dengan kisaran usia dan berusia 4-5 tahun. Dalam penelitian ini dilakukan secara klasikal yang diikuti oleh seluruh anak.

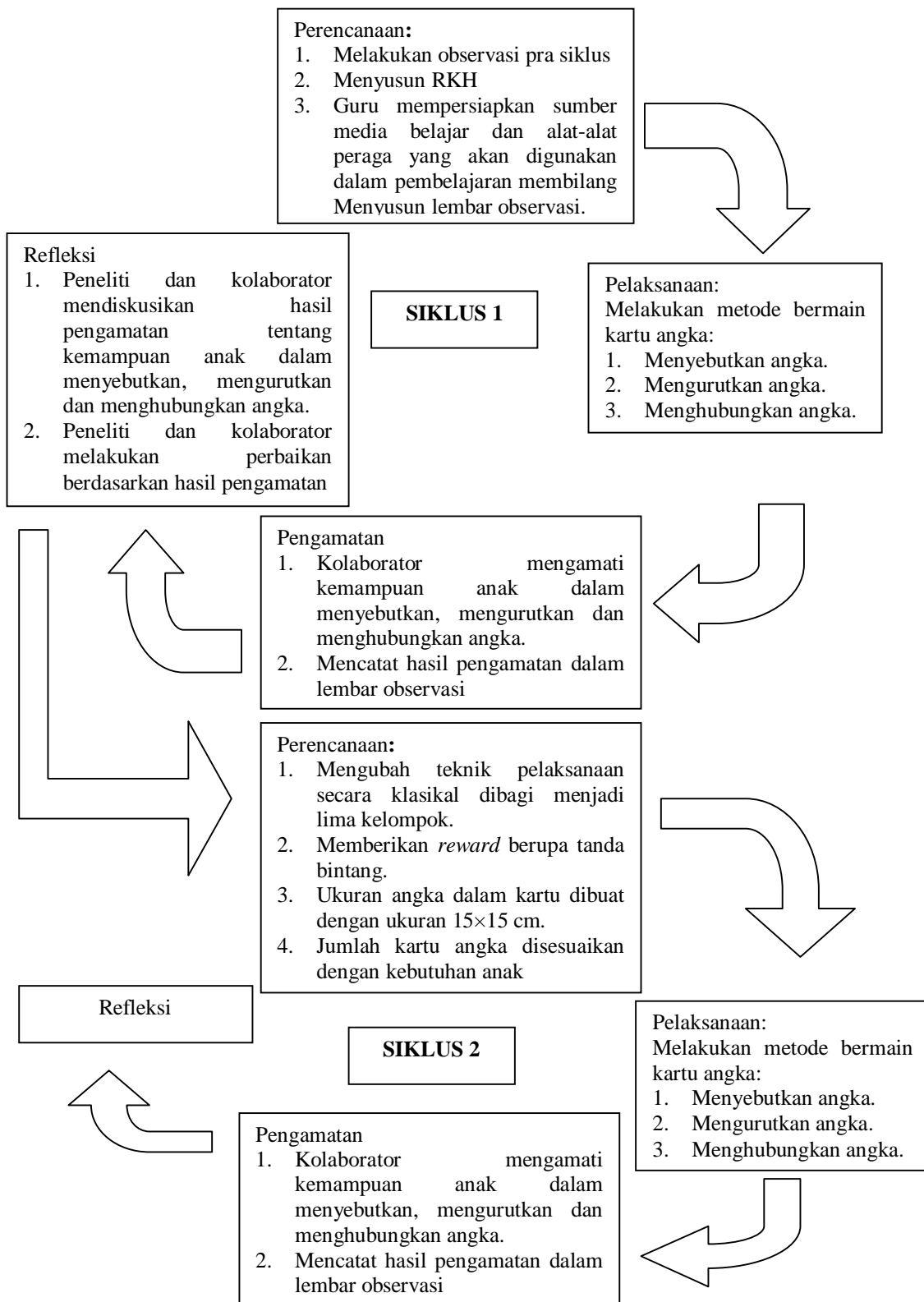
C. Desain Penelitian

Model yang digunakan adalah model spiral Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart (Pardjono, dkk., 2007: 22) yang terdiri dari 4 komponen penelitian dalam setiap langkah yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Dengan proses dasar rencana Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan melalui empat tahapan (Suharsimi Arikunto dkk, 2008: 6), yaitu seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

Berdasarkan gambar proses penelitian tindakan kelas di atas, maka rancangan penelitian tindakan dalam penelitian ini diuraikan melalui gambar berikut:



Gambar 2. Rancangan Penelitian Tindakan Peningkatan Kemampuan Membilang melalui Metode Bermain Kartu Angka

D. Prosedur Penelitian

Berdasarkan uraian desain penelitian di atas, maka prosedur atau langkah-langkah dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan guru sebelum melaksanakan pembelajaran adalah bertujuan untuk memperlancar jalannya pembelajaran yang mana perencanaan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sesuai dengan pembelajaran membilang serta cara penilaian dalam pembelajaran.
- b. Guru mempersiapkan sumber media belajar dan alat-alat peraga yang akan digunakan dalam pembelajaran membilang.
- c. Guru menyusun instrumen pengumpulan data berupa pedoman observasi
- d. Guru memberitahukan dan memberikan pengarahan pada anak tentang metode bermain kartu angka yang akan diterapkan pada anak.
- e. Dalam satu siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan yang dilaksanakan oleh guru selama pembelajaran pada siklus I adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan Pendahuluan
 - 1) Guru mengucapkan salam kemudian mengkondisikan anak untuk pembelajaran.
 - 2) Guru mengajak anak bernyanyi dan mengajukan pertanyaan, sebagai apersepsi.

3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan Inti

1) Anak menerima penjelasan materi dengan kartu angka dengan bilangan 1–10.

2) Anak membilang, mengurutkan dan menghubungkan angka 1–10 sesuai dengan langkah-langkah membilang.

c. Kegiatan Penutup

1) Guru memberikan *reward* pada anak yang mampu membilang 1–10 dan memotivasi anak yang belum mampu membilang angka 1–10.

2) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya.

3. Observasi

Observasi ini dilakukan dalam setiap pelaksanaan siklus, yang mana kegiatan yang dilakukan guru dalam tahap observasi ini adalah:

a. Kolaborator memperhatikan anak selama pembelajaran berlangsung, serta memberikan bantuan pada anak yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran.

b. Kolaborator memperhatikan dan mengamati anak, dengan mencatat kejadian-kejadian yang terjadi dalam pembelajaran tersebut serta mencatat kemampuan anak dalam membilang angka 1–10.

c. Pengamatan yang dilakukan pada siklus 1 sangat berpengaruh pada perencanaan pembelajaran yang akan dilakukan pada siklus selanjutnya.

Untuk itu hasil pengamatan pada siklus 1 akan segera didiskusikan bersama guru dan kolaborator untuk mencari alternatif-alternatif

pemecahan yang terbaik pada kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus 1. Hal ini dilakukan agar kekurangan tersebut tidak lagi terulang pada siklus berikutnya.

4. Analisis dan Refleksi

Data yang diperoleh pada tahap observasi, selanjutnya dikumpulkan untuk dianalisis, dengan begitu pihak guru dapat merefleksi diri apakah dengan metode bermain kartu angka yang sudah dilaksanakan dapat memberikan peningkatan terhadap kemampuan membilang anak kelompok A3. Semua data tersebut digunakan sebagai acuan untuk membuat perubahan dan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya, agar penerapan pembelajaran selanjutnya dapat diterapkan lebih sempurna lagi.

E. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan cara memperoleh data dalam kegiatan penelitian yang memenuhi standar yang ditetapkan Suharsimi Arikunto (2002: 134) mengatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitiannya, metode pengumpulan data ini sangat penting dan harus dibuat secara cermat, agar hasil penelitiannya tidak menjadi bias. Penelitian ini menggunakan metode observasi sebagai pengumpulan data dan dokumentasi.

1. Metode Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2008: 146-147) observasi atau pengamatan adalah kegiatan yang meliputi pemusatan perhatian terhadap

suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Observasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

- a. Observasi non sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan baik menggunakan instrumen pengamatan.
- b. Observasi sistematis, yang dilakukan oleh pengamat dengan menggunakan pedoman sebagai pedoman pengamatan.

Dalam penelitian ini observasi yang digunakan adalah observasi sistematis yang artinya dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan pedoman observasi sebagai instrumen pengamatan. Pedoman observasi yang digunakan sebagai instrumen penelitian ini adalah lembar observasi tentang indikator peningkatan kemampuan membilang 1–10 pada anak kelompok A3 berdasarkan tahap kemampuan membilang pada anak usia 4-5 tahun menurut kurikulum pembelajaran TK tahun 2004, meliputi: menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan menghubungkan angka 1-10.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam proses pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk mengungkapkan data-data yang bersifat tertulis, terpampang atau data yang dapat dibaca (Suharsimi Arikunto, 2008: 131). Dalam pengumpulan data dengan metode ini diusahakan agar peneliti bekerja berdasarkan fakta yang ada dan obyektif. Data yang diambil oleh peneliti adalah data pribadi anak dan pengambilan foto-foto selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2008: 151) bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam pengertian lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Sedangkan menurut Lexy J. Moleong (2001: 19) instrumen penelitian adalah alat pengumpul data dalam penelitian atau alat penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi tentang peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok A3 dengan menggunakan kartu angka 1–10. Kisi-kisi instrumen penelitian diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang

No	Indikator Kemampuan Membilang	Deskripsi Indikator
1	Membilang/menyebutkan angka 1–10	Membilang atau menyebut angka 1–10 sesuai dengan urutan angka/bilangan
2	Mengurutkan angka 1–10	Mengurutkan angka 1–10 sesuai dengan nilai angka/bilangan
3	Menghubungkan/memasangkan angka 1–10	Menghubungkan/memasangkan angka 1–10 sesuai dengan nilai angka

Berdasarkan tabel kisi-kisi instrumen, maka dapat disusun rubrik penilaian peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK AB Ketanggungan, yang diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kemampuan Membilang

No	Indikator	Deskripsi Skor		
		1	2	3
1	Membilang/menyebut angka 1–10	Apabila anak mampu membilang angka 1-5	Apabila anak mampu membilang angka 1-7	Apabila anak mampu membilang angka 1-10
2	Mengurutkan angka 1–10	Apabila anak mampu mengurutkan angka 1-5	Apabila anak mampu mengurutkan angka 1-7	Apabila anak mampu mengurutkan angka 1-10 angka.
3	Menghubungkan/memasangkan angka 1–10	Apabila anak mampu memasangkan angka 1-5	Apabila anak mampu memasangkan angka 1-7	Apabila anak mampu memasangkan angka 1-10

G. Teknik Analisis Data

Tujuan dari analisis data ialah untuk menyempitkan dan membatasi penemuan hingga menjadi suatu data yang teratur serta tersusun, sistematis dan lebih rapi. Data yang telah diperoleh dengan melalui observasi tentang kemampuan anak dalam membilang adalah berupa data kualitatif, yaitu data yang menunjuk pada data kualitas obyek penelitian (misalnya istimewa, baik, buruk, tinggi, rendah, sedang, dan lain-lain) (Muhammad Idrus, 2007: 112). Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase. Dengan demikian dapat diketahui sejauh mana peningkatan kemampuan anak dalam membilang angka yang telah dicapai setelah distimulasi menggunakan metode bermain kartu angka.

H. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila 80% dari total jumlah anak mendapat skor 3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam membilang angka 1–10, digunakan rumus (Anas Sudjono, 2004: 146) sebagai berikut:

$$P = \frac{N}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

N = Jumlah anak yang kemampuan membilang skor baik/cukup/kurang

n = Jumlah anak keseluruhan/yang hadir

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK ABA Ketanggungan, yang beralamatkan di Kelurahan Wirobrajan Kecamatan Wirobrajan Kotamadya Yogyakarta. Secara geografis letak sekolah ada di daerah perkotaan, persisnya berada di tengah perkampungan, dekat dengan rumah-rumah penduduk masjid dan mushola, sehingga keberadaan masjid-masjid mushola sangat membantu dalam menanamkan nilai-nilai agama, terutama praktik beribadah. Sekolah ini memiliki delapan kelas, terdiri kelompok A ada empat kelas dan kelompok B ada lima kelas. Jumlah anak secara keseluruhan ada 152 anak, dengan jumlah tenaga pendidik 12 orang.

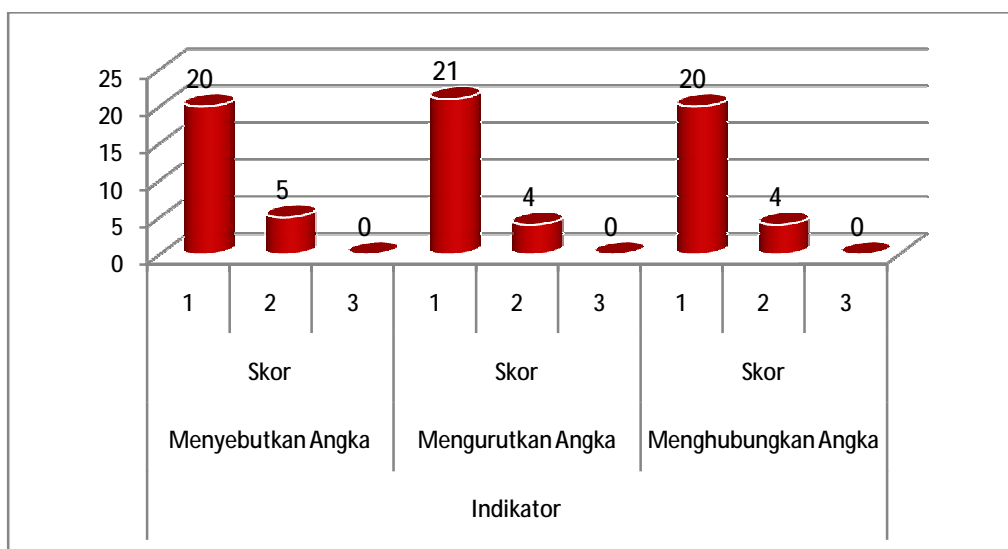
2. Kemampuan Awal Anak sebelum Tindakan

Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum mengadakan penelitian adalah mengetahui kemampuan awal anak sebelum tindakan dilaksanakan. Dari hasil observasi awal yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan, diketahui bahwa sebagian besar anak belum mampu membilang 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan menghubungkan angka 1-10. Atas dasar inilah, peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan membilang anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta dengan metode bermain kartu angka. Hasil pengamatan tersebut dapat diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 3. Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 sebelum Tindakan

Hasil yang Dicapai	Menyebutkan Angka			Mengurutkan Angka			Menghubungkan Angka		
	Skor			Skor			Skor		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Jumlah	20	5	0	21	4	0	20	4	0
Persentase (%)	80,00	20,00	0,00	84,00	16,00	0,00	80,00	20,00	0,00

Kemampuan membilang sebelum tindakan pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta, dapat dideskripsikan bahwa pada indikator kemampuan membilang angka, sebagian besar anak mampu membilang, mengurutkan dan menghubungkan angka 1-5. Berdasarkan hasil yang dicapai pada pengamatan sebelum tindakan, dapat ditegaskan bahwa anak yang memenuhi indikator kemampuan membilang, mengurutkan dan menghubungkan angka, rata-rata kemampuan anak baru mencapai skor 1, dengan jumlah anak mencapai 20 anak (80%) dan skor 2 mencapai 5 anak (20%). Kemampuan membilang pada anak kelompok A3 sebelum tindakan, juga disajikan melalui grafik berikut:



Gambar 3. Grafik Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 sebelum Tindakan

3. Deskripsi Data Penelitian

Pelaksanaan penelitian di ABA Ketanggungan Yogyakarta dilaksanakan dalam dua siklus tindakan dan masing-masing siklus tindakan terdiri dari dua pertemuan. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Senin dan Kamis tanggal 3, 6, 10 dan 13 Februari 2014. Waktu kegiatan mulai jam 08.00 sampai dengan jam 10.00 WIB, yang terbagi dalam kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pelaksanaan kegiatan sesuai dengan tema kegiatan. Adapun hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

a. Tindakan Siklus 1

1) Perencanaan Tindakan Siklus 1

Tahap perencanaan pada tindakan siklus 1, dilakukan sebagai berikut:

- a) Guru membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang sesuai dengan pembelajaran membilang serta cara penilaian dalam pembelajaran. Indikator dalam kegiatan tersebut meliputi kemampuan menyebutkan angka 1-10, kemampuan mengurutkan angka 1-10 dan kemampuan menghubungkan angka 1-10.
- b) Guru mempersiapkan sumber media belajar dan alat-alat peraga yang akan digunakan dalam pembelajaran membilang.
- c) Guru menyusun instrumen pengumpulan data berupa pedoman observasi
- d) Guru memberitahukan dan memberikan pengarahan pada anak tentang metode bermain kartu angka yang akan diterapkan pada anak.
- e) Dalam satu siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari beberapa tahap kegiatan. Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus 1, diuraikan sebagai berikut:

a) Pertemuan Pertama Tindakan Siklus 1

Pertemuan pertama pada tindakan siklus 1 dilakukan pada hari Senin 3 Februari 2014, yang berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.00 WIB yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir.

(1) Kegiatan Awal

- (a) Kegiatan diawali dengan berdoa dan dilanjutkan dengan bercakap-cakap tentang tema kegiatan.
- (b) Selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi lagu "Asyiknya Berekrasi" dan dilakukan sambil bertepuk tangan.
- (c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi bermain kartu angka. Selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang materi yang disampaikan. Guru merangsang anak untuk bercakap-cakap dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema. Adapun langkah-langkah bermain kartu angka pada pertemuan pertama tindakan siklus 1 sebagai berikut:

- (a) Guru membagi anak menjadi dua kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 12 dan 13 anak. Selanjutnya guru mengkondisikan anak-

anak agar suasana kelas menjadi tenang dan siap untuk pelaksanaan pembelajaran.

- (b) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu membilang dengan metode bermain dengan kartu angka, meliputi menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan menghubungkan angka 1-10.
- (c) Guru menempelkan kartu angka 1-10 di papan tulis, selanjutnya anak satu persatu diminta menyebutkan bilangan nama angka tersebut. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam membilang angka 1-10.
- (d) Setelah anak menyebutkan angka, guru selanjutnya melepaskan kartu bilangan kartu angka dari papan tulis.
- (e) Guru meminta anak untuk mengurutkan bilangan 1-10 dengan cara meminta anak satu persatu untuk menempelkan urutan angka 1-10 di papan tulis. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam mengurutkan angka 1-10.
- (f) Setelah mengurutkan bilangan 1-10, guru meminta anak untuk menghubungkan bilangan 1-10 dengan cara guru menyebutkan dan menuliskan satu angka di papan tulis.
- (g) Selanjutnya anak diminta untuk mencari angka yang diminta oleh guru dan menempelkan di papan tulis sesuai dengan bilangan yang disebutkan guru. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam menghubungkan angka 1-10.

(3) Kegiatan Penutup

Pelaksanaan bermain kartu angka, selalu diupayakan guru untuk memberi motivasi dan dorongan kepada anak yang masih pasif supaya anak ikut terlibat langsung dalam bermain kartu angka.

(a) Pada akhir kegiatan guru meminta anak untuk duduk dengan tertib di tempat duduk masing-masing, dan dilanjutkan dengan percakapan tentang kegiatan yang sudah berlangsung.

(b) Pada tahap ini guru memberikan pujian kepada anak yang mampu bermain kartu angka dengan baik. Kepada anak yang belum mampu menyelesaikan dan tidak mau melakukan, guru memberikan motivasi agar pada pertemuan selanjutnya untuk lebih berani.

Pertemuan pertama tindakan siklus 1, bermain kartu angka secara keseluruhan dari awal sampai akhir kegiatan berjalan dengan tertib dan lancar. Sebelum menutup permainan, guru mengajak anak bernyanyi lagu “Kugembira, Kubahagia”. Kegiatan bernyanyi ini untuk memberikan rasa senang pada anak setelah selesai melaksanakan kegiatan. Pada tahap akhir pertemuan pertama ini, guru bersama kolaborator melakukan evaluasi terhadap hasil pengamatan dan merencanakan pertemuan selanjutnya.

b) Pertemuan Kedua Tindakan Siklus 1

Pertemuan kedua pada tindakan kedua siklus 1 dilakukan pada hari Kamis 6 Februari 2014, yang berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.00 WIB yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir.

(1) Kegiatan Awal

- (a) Kegiatan diawali dengan berdoa dan dilanjutkan dengan bercakap-cakap tentang tema kegiatan.
- (b) Selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi lagu "Udara Cerah" dan dilakukan sambil bertepuk tangan.
- (c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti guru menjelaskan metode bermain kartu angka dan mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang materi yang disampaikan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema. Adapun langkah-langkah pelaksanaan metode bermain kartu angka pada pertemuan kedua tindakan siklus 1 diuraikan sebagai berikut:

- (a) Sebelum memulai kegiatan, seperti halnya pada pertemuan pertama guru sebelumnya membagi anak menjadi dua kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 12 dan 13 anak.
- (b) Selanjutnya guru mengkondisikan anak-anak agar suasana kelas menjadi tenang dan siap untuk pelaksanaan pembelajaran.
- (c) Guru memberikan motivasi terlebih dahulu kepada anak sebelum menjelaskan kegiatan bermain dengan kartu angka.
- (d) Guru kembali menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu membilang dengan metode bermain dengan kartu angka, meliputi menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan menghubungkan angka 1-10.

- (e) Guru menempelkan kartu angka 1-10 di papan tulis, selanjutnya anak satu persatu diminta menyebutkan nama angka tersebut. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam membilang angka 1-10.
 - (f) Setelah anak menyebutkan bilangan, guru selanjutnya melepaskan kartu bilangan kartu angka dari papan tulis.
 - (g) Guru meminta anak untuk mengurutkan bilangan 1-10 dengan cara meminta anak satu persatu untuk menempelkan urutan angka 1-10 di papan tulis. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam mengurutkan angka 1-10.
 - (h) Setelah mengurutkan bilangan 1-10, guru meminta anak untuk menghubungkan bilangan 1-10 dengan cara guru menyebutkan dan menuliskan satu angka di papan tulis.
 - (i) Selanjutnya anak diminta untuk mencari angka yang diminta oleh guru dan menempelkan di papan tulis sesuai dengan bilangan yang disebutkan guru. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam menghubungkan angka 1-10.
- (3) Kegiatan Penutup

Pelaksanaan metode bermain kartu angka pada pertemuan kedua tindakan siklus 1 selalu diupayakan guru untuk memberi motivasi, dan selalu memberikan dorongan kepada anak yang masih pasif supaya anak ikut terlibat langsung dalam kegiatan bermain kartu angka.

- (a) Pada akhir kegiatan guru meminta anak untuk duduk dengan rapi dan tertib tempat duduk masing-masing, dan dilanjutkan dengan percakapan tentang kegiatan yang sudah berlangsung.
- (b) Pada saat anak-anak sudah duduk dengan rapi, guru kembali memberikan pujian kepada anak yang mampu mampu membilang dengan baik.
- (c) Kepada anak yang belum maksimal dalam bermain kartu angka, guru memberikan motivasi agar pada pertemuan selanjutnya untuk lebih berani lagi dalam menyebutkan bilangan.

Secara keseluruhan kegiatan bermain kartu angka pada pertemuan kedua tindakan siklus 1 berjalan dengan tertib dan lancar. Sebelum menutup permainan, guru mengajak anak bernyanyi lagu “Tamasya”. Hal ini untuk memberikan rasa senang setelah selesai melaksanakan kegiatan. Pada tahap akhir pertemuan pertama ini, guru bersama kolaborator kembali melakukan evaluasi terhadap hasil kegiatan yang dilakukan selama tindakan siklus 1, dengan mengidentifikasi hambatan-hambatan yang muncul selama pelaksanaan tindakan siklus 1. Selanjutnya peneliti dan kolaborator merencanakan perbaikan-perbaikan terhadap hambatan yang muncul dan perbaikan tersebut untuk diterapkan pada kegiatan selanjutnya.

3) Observasi Tindakan Siklus 1

Observasi peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan pada tindakan siklus 1 dirangkum melalui dua kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dan kedua. Pengamatan yang dilakukan

dalam bermain kartu angka meliputi indikator menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan menghubungkan angka 1-10. Hasil pengamatan diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 4. Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 pada Tindakan Siklus 1

Siklus 1	Menyebutkan Angka			Mengurutkan Angka			Menghubungkan Angka		
	Skor			Skor			Skor		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Pertemuan Pertama	8	12	5	10	11	4	8	14	3
Persentase (%)	32,00	48,00	20,00	40,00	44,00	16,00	32,00	56,00	12,00
Pertemuan Kedua	1	13	11	2	13	10	2	13	10
Persentase (%)	4,00	52,00	44,00	8,00	52,00	40,00	8,00	52,00	40,00
Rata-rata Siklus 1	5	12	8	6	12	7	5	13	7
Rata-rata Persentase (%)	20,00	48,00	32,00	24,00	48,00	28,00	20,00	52,00	26,00

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan kemampuan membilang anak kelompok A3 pada tindakan siklus 1, dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Kemampuan Menyebutkan Angka

Pada indikator membilang angka, anak yang mendapat skor 1 (mampu membilang angka 1-5) rata-rata ada 5 anak atau mencapai 20% dari jumlah total 25 anak, dan anak yang mendapat skor 2 (membilang angka 1-7) rata-rata 12 anak (48,00%), serta anak yang mendapat skor 3 (mampu membilang angka 1-10) rata-rata 8 anak (32,00)%.

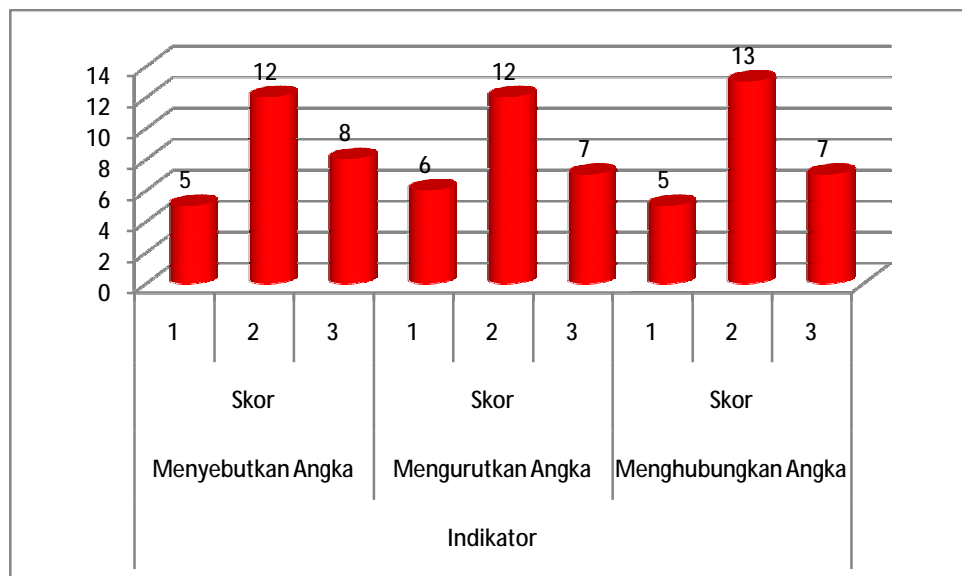
b) Mengurutkan Angka

Pada indikator mengurutkan angka, anak yang mendapat skor 1 (mampu mengurutkan angka 1-5) rata-rata ada 6 anak (24,00%), anak yang mendapat skor 2 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata 12 anak (48,00%) dan anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata ada 12 anak (48,00%).

c) Menghubungkan Angka

Pada indikator menghubungkan angka, anak mencapai skor 1 (mampu menghubungkan angka 1-5) rata-rata ada 5 anak (20,00%), anak yang mencapai skor 2 (mampu menghubungkan angka 1-7) rata-rata ada 13 anak (52,00%), dan anak yang mencapai skor 3 (mampu menghubungkan angka 1-10) rata-rata ada 7 anak (26,00%).

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam kemampuan membilang anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta pada tindakan siklus 1, dapat ditegaskan bahwa kemampuan membilang angka 1-5 rata-rata mencapai 5 anak (20,00%), kemampuan membilang angka 1-7 rata-rata mencapai 12 anak (48,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 rata-rata mencapai 8 anak (32,00%). Kemampuan membilang anak kelompok A3 pada tindakan siklus 1, juga disajikan melalui grafik berikut:



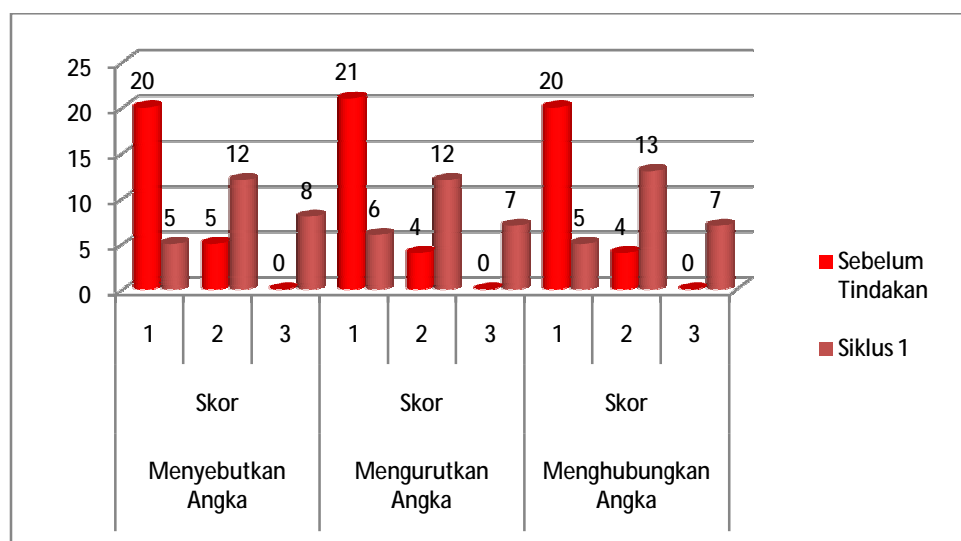
Gambar 4. Grafik Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 pada Tindakan Siklus 1

Kemampuan membilang angka 1-10 pada anak kelompok yang dilakukan pada tindakan siklus 1, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membilang dari sebelum tindakan. Hal ini dapat tunjukkan bahwa anak yang mampu membilang angka 1-7 mengalami peningkatan sebesar 28,00% (7 anak) dan anak yang mampu membilang angka 1-10 mencapai 32,00% (8 anak). Peningkatan kemampuan membilang dari sebelum tindakan ke tindakan siklus 1 diuraikan melalui tabel berikut:

Tabel 5. Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 dari Sebelum Tindakan ke Tindakan Siklus 1

Peningkatan	Menyebutkan Angka			Mengurutkan Angka			Menghubungkan Angka		
	Skor			Skor			Skor		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Sebelum Tindakan	20	5	0	21	4	0	20	4	0
Persentase (%)	80,00	20,00	0,00	84,00	16,00	0,00	80,00	20,00	0,00
Sikus 1	5	12	8	6	12	7	5	13	7
Persentase (%)	20,00	48,00	32,00	24,00	48,00	28,00	20,00	52,00	26,00

Berdasarkan uraian tabel di atas, peningkatan kemampuan membilang anak kelompok A3 dari sebelum tindakan ke tindakan siklus 1, juga di sajikan melalui grafik berikut ini:



Gambar 5. Grafik Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 dari Sebelum Tindakan ke Tindakan Siklus 1

4) Refleksi Tindakan Siklus 1

Refleksi pada siklus 1 dilakukan oleh peneliti dan kolabolator pada akhir siklus, yaitu untuk membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah atau kendala pada pelaksanaan tindakan siklus 1. Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi yang dilakukan dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada tindakan siklus 2. Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi yang dilakukan peneliti dan kolaborator, diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan pada tindakan siklus 1, antara lain:

- a) Pada saat anak diminta untuk menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan angka, anak terlihat masih ragu-ragu dan belum percaya diri. Padahal mengetahui nilai atau angka yang tertera dalam kartu angka.
- b) Anak belum berani atau masih takut salah, pada waktu guru meminta maju ke depan kelas untuk mengurutkan dan menghubungkan angka.
- c) Pada proses kegiatan menyebutkan angka yang ditempel di papan tulis, masih terlihat kesulitan karena ukuran angka dalam kartu angka berukuran sedang, sehingga kurang jelas.
- d) Pada saat proses kegiatan berlangsung, masih terdapat anak yang masih saling mengobrol, sehingga mengurangi konsentrasi dalam kegiatan metode bermain kartu angka. Hal ini disebabkan terbatasnya jumlah kartu angka, sehingga anak harus menunggu giliran bermain kartu angka.

Pelaksanaan tindakan pada siklus 1 masih banyak kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan siklus 2

bisa lebih meningkat kemampuan menyebutkan angka, mengurutkan angka, dan menghubungkan angka. Untuk itu direncanakan beberapa langkah perbaikan dalam pelaksanaan metode bermain kartu angka yang dilakukan pada siklus 2. Adapun langkah-langkah perbaikan-perbaikan tersebut diuraikan sebagai berikut:

- a) Guru mengubah teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi lima kelompok. Hal ini dimaksudkan agar guru bisa lebih optimal dalam memperhatikan anak, sehingga anak lebih bersemangat dan percaya diri.
- b) Untuk memacu semangat dan rasa percaya diri anak dalam mengemukakan pendapat, maka peneliti memberikan reward berupa tanda bintang untuk anak yang mampu membilang angka dengan baik.
- c) Ukuran angka dalam kartu yang sebelumnya berukuran 10×10 cm diganti dengan yang berukuran lebih besar yaitu 15×15 cm, dan menyiapkan Lembar Kerja Anak (LKA), sehingga diharapkan dapat memudahkan anak dalam menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan angka.
- d) Kartu angka 1-10 dibuat lebih banyak dari sebelumnya dan dibuat dengan variasi bermacam-macam warna, sehingga diharapkan anak tidak terlalu menunggu giliran, dan juga lebih menarik buat anak serta konsentrasi anak pada saat kegiatan berlangsung akan lebih meningkat.

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada tindakan siklus 1, bahwa peningkatan kemampuan membilang angka 1-10 pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu metode bermain dengan kartu angka perlu

dilanjutkan pada tindakan siklus 2 dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A3.

b. Tindakan Siklus 2

1) Perencanaan Tindakan Siklus 2

Tahap perencanaan pada tindakan siklus 2, dilakukan sebagai berikut:

- a) Peneliti bersama kolaborator merencanakan dan menyusun RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang akan dipergunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan metode bermain kartu angka. Indikator kegiatan tersebut meliputi menyebutkan angka, mengurutkan angka dan menghubungkan angka.
- b) Mempersiapkan lembar observasi tentang bermain kartu angka, untuk mencatat peningkatan kemampuan membilang anak pada saat mengikuti proses kegiatan yang berlangsung.
- c) Mempersiapkan segala kelengkapan untuk kegiatan yang meliputi sarana bermain, meliputi: ukuran kartu angka berukuran 15×15 cm dan dibuat dengan bermacam-macam warna. Kartu angka dibuat sebanyak delapan paket, sehingga setiap kelompok mendapat dua buah kartu angka.
- d) Selain itu peneliti juga menyiapkan segala peralatan yang dipergunakan selama proses kegiatan berlangsung, seperti Lembar Kerja Anak (LKA) dan kamera untuk mendokumentasikan kegiatan bermain kartu angka.
- e) Mempersiapkan pengaturan tempat duduk anak menjadi lima kelompok, dan pengaturan meja dan kursi dibuat melingkar.

2) Pelaksanaan Tindakan Siklus 2

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 direncanakan dalam dua kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari beberapa tahap kegiatan. Adapun pelaksanaan tindakan pada siklus 2, diuraikan sebagai berikut:

a) Pertemuan Pertama Tindakan Siklus 2

Pertemuan pertama pada tindakan siklus 2 dilakukan pada hari Senin 10 Februari 2014, yang berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.00 WIB yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir.

(1) Kegiatan Awal

- (a) Kegiatan diawali dengan berdoa dan dilanjutkan dengan bercakap-cakap tentang tema kegiatan.
- (b) Guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi lagu "Liburan" dan dilakukan sambil bertepuk tangan. Pada kegiatan inti guru kembali menjelaskan materi bermain kartu angka dan menyampaikan ada hadiah "bintang" bagi anak yang bisa berhasil dalam kegiatan bermain kartu angka.
- (c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Selanjutnya guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang materi yang disampaikan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema. Adapun langkah-langkah pelaksanaan bermain kartu angka pada pertemuan pertama tindakan siklus 2 sebagai berikut:

- (a) Guru membagi anak menjadi lima kelompok dan setiap kelompok terdiri dari lima anak. Selanjutnya guru mengkondisikan anak-anak agar suasana kelas menjadi tenang dan siap untuk pelaksanaan pembelajaran.
- (b) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu membilang dengan metode bermain kartu angka, meliputi menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan menghubungkan angka 1-10.
- (c) Guru membagikan kartu angka 1-10 di setiap kelompok dan selanjutnya secara bergiliran dalam setiap kelompok guru meminta anak satu persatu menyebutkan nama angka dari nilai angka tersebut. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam membilang angka 1-10.
- (d) Setelah anak menyebutkan angka, guru kemudian meminta anak untuk merapikan kembali kartu angka. Setelah dirapikan guru membagikan kartu angka kembali kepada anak di masing-masing kelompok
- (e) Guru meminta anak untuk mengurutkan bilangan 1-10 dengan cara meminta anak satu persatu untuk meletakkan urutan angka 1-10 di meja. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam mengurutkan angka 1-10.
- (f) Setelah mengurutkan bilangan 1-10, guru meminta anak untuk menghubungkan bilangan 1-10 dengan cara guru menyebutkan angka dan anak menuliskan angka di LKA sesuai yang disebutkan guru.

- (g) Selanjutnya anak diminta untuk mencari angka yang diminta oleh guru dan menuliskan di LKA sesuai dengan bilangan yang disebutkan guru. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam menghubungkan angka 1-10.

(3) Kegiatan Penutup

Pelaksanaan bermain kartu angka, selalu diupayakan guru untuk memberi motivasi dan dorongan kepada anak yang masih pasif supaya anak lebih aktif dalam bermain kartu angka.

- (a) Pada akhir kegiatan guru meminta anak untuk merapikan kartu angka dan duduk dengan tertib di tempat duduk masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan percakapan tentang kegiatan yang sudah berlangsung.

- (b) Pada tahap ini guru memberikan *reward* “tanda bintang” bergambar kepada anak yang mampu menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan angka 1-10 dengan baik.

- (c) Kepada anak yang belum mampu menyelesaikan dan belum mau melakukan, guru memberikan motivasi agar pada pertemuan selanjutnya untuk lebih berani menyebutkan angka.

Pertemuan pertama tindakan siklus 2, kegiatan bermain kartu angka secara keseluruhan berjalan dengan tertib dan lancar. Sebelum menutup kegiatan, guru mengajak anak bernyanyi lagu “Puncak Gunung”. Hal ini untuk memberikan rasa senang setelah selesai melaksanakan kegiatan. Pada tahap

akhir pertemuan pertama ini, guru bersama kolaborator melakukan evaluasi terhadap hasil kegiatan untuk merencanakan pertemuan selanjutnya.

b) Pertemuan Kedua Tindakan Siklus 2

Pertemuan kedua pada tindakan siklus 2 dilakukan pada hari Kamis 13 Februari 2014, yang berlangsung dari jam 08.00 sampai dengan 10.00 WIB yang terdiri dari kegiatan awal, inti dan akhir.

(1) Kegiatan Awal

- (a) Kegiatan diawali dengan berdoa dan dilanjutkan dengan bercakap-cakap tentang tema kegiatan.
- (b) Guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi lagu "Kring-kring Naik Sepeda" dan dilakukan sambil bertepuk tangan. Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi bermain kartu angka.
- (c) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Guru mengajak anak-anak untuk bercakap-cakap tentang materi yang disampaikan. Guru melakukan percakapan dengan anak, yaitu memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan tema. Adapun langkah-langkah pelaksanaan bermain kartu angka pada pertemuan kedua tindakan siklus 2 sebagai berikut:

- (a) Seperti halnya pada pertemuan pertama, guru membagi anak menjadi lima kelompok dan setiap kelompok terdiri dari lima anak.
- (b) Selanjutnya guru mengkondisikan anak-anak agar suasana kelas menjadi tenang dan siap untuk pelaksanaan pembelajaran.

- (c) Guru menjelaskan kembali kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu membilang dengan metode bermain kartu angka, meliputi menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan menghubungkan angka 1-10.
- (d) Guru membagikan kartu angka 1-10 di setiap kelompok dan selanjutnya secara bergiliran dalam setiap kelompok guru meminta anak satu persatu menyebutkan nama angka dari nilai angka tersebut. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam membilang angka 1-10.
- (e) Setelah anak menyebutkan angka, guru kemudian meminta anak untuk merapikan kembali kartu angka. Setelah dirapikan guru membagikan kartu angka kembali kepada anak di masing-masing kelompok
- (f) Guru meminta anak untuk mengurutkan bilangan 1-10 dengan cara meminta anak satu persatu untuk meletakkan urutan angka 1-10 di meja. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam mengurutkan angka 1-10.
- (g) Setelah mengurutkan bilangan 1-10, guru meminta anak untuk menghubungkan bilangan 1-10 dengan cara guru menyebutkan angka dan anak menuliskan angka di LKA sesuai yang disebutkan guru.
- (h) Selanjutnya anak diminta untuk mencari angka yang diminta oleh guru dan menuliskan di LKA sesuai dengan bilangan yang disebutkan guru. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam menghubungkan angka 1-10.

(3) Kegiatan Penutup

Pelaksanaan bermain kartu angka, selalu diupayakan guru untuk tetap memberikan motivasi dan dorongan kepada anak yang masih pasif supaya anak ikut terlibat langsung dalam kegiatan bermain kartu angka.

(a) Pada akhir kegiatan guru meminta anak untuk merapikan kartu angka dan duduk dengan tertib di tempat duduk masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan percakapan tentang kegiatan yang sudah berlangsung.

(b) Pada pertemuan kedua ini, guru juga memberikan *reward* berupa “tanda bintang” kepada anak yang mampu melaksanakan kegiatan membilang dengan baik. Kepada anak yang belum mampu membilang dengan baik dan belum mau melakukan, guru memberikan motivasi.

Pertemuan kedua tindakan siklus 2, pelaksanaan bermain kartu angka secara keseluruhan, yaitu dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir berjalan dengan tertib dan lancar. Sebelum menutup kegiatan bermain kartu angka, guru mengajak anak bernyanyi lagu “Naik Delman”. Hal ini untuk memberikan rasa senang setelah selesai melaksanakan kegiatan. Pada tahap akhir pertemuan kedua tindakan siklus 2 ini, guru bersama kolaborator melakukan evaluasi terhadap hasil kegiatan yang sudah berlangsung.

3) Observasi Tindakan Siklus 2

Observasi peningkatan kemampuan membilang dilakukan pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta pada tindakan siklus 2,

juga dirangkum melalui dua kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dan kedua. Pengamatan yang dilakukan dalam bermain kartu angka meliputi indikator menyebutkan angka, mengurutkan angka dan mau menghubungkan angka. Peningkatan kemampuan membilang anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta pada tindakan siklus 2 diuraikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 6. Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 pada Tindakan Siklus 2

Siklus 2	Menyebutkan Angka			Mengurutkan Angka			Menghubungkan Angka		
	Skor			Skor			Skor		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Pertemuan Pertama	0	7	18	0	7	18	0	8	17
Persentase (%)	0,00	24,00	76,00	0,00	28,00	72,00	0,00	32,00	68,00
Pertemuan Kedua	0	1	24	0	2	23	0	3	22
Persentase (%)	0,00	4,00	96,00	0,00	8,00	92,00	0,00	12,00	88,00
Rata-rata Siklus 2	0	3	22	0	4	21	0	4	21
Rata-rata Persentase (%)	0,00	12,00	88,00	0,00	16,00	84,00	0,00	16,00	84,00

Berdasarkan tabel di atas, peningkatan kemampuan membilang anak kelompok A3 pada tindakan siklus 2, dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Menyebutkan Angka

Pada indikator membilang angka, anak yang mendapat skor skor 2 (mampu membilang angka 1-7) rata-rata ada 3 anak (12,00%), dan anak yang mendapat skor 3 (mampu membilang angka 1-10) rata-rata ada 22 anak (88,00)%.

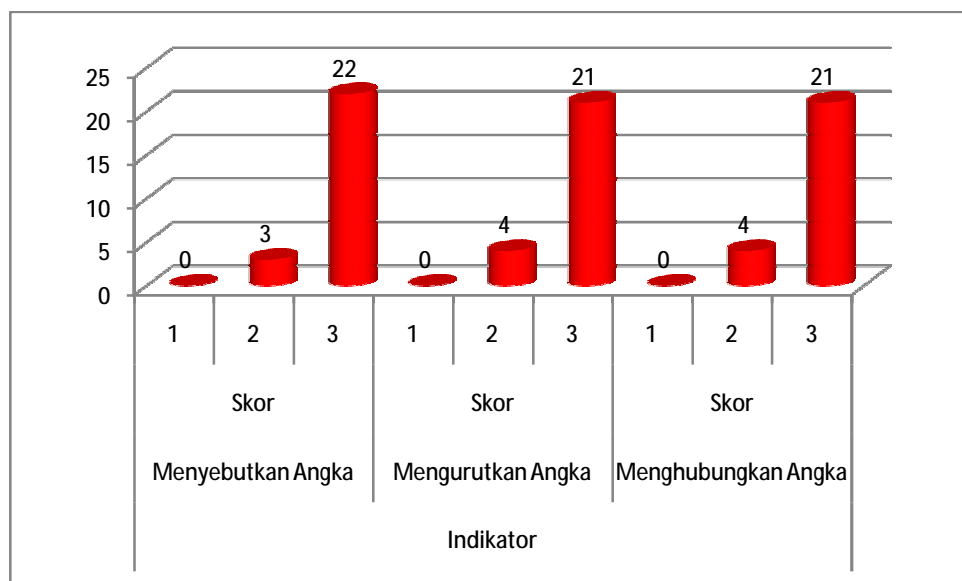
b) Mengurutkan Angka

Pada indikator mengurutkan angka, anak yang mendapat skor 2 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata 4 anak (16,00%), dan anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata ada 21 anak (84,00%).

c) Menghubungkan Angka

Pada indikator menghubungkan angka, anak mencapai skor 2 (mampu menghubungkan angka 1-7) rata-rata ada 4 anak (16,00%), dan anak yang mencapai skor 3 (mampu menghubungkan angka 1-10) rata-rata ada 21 anak (84%).

Berdasarkan hasil yang dicapai dalam kemampuan membilang anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta pada tindakan siklus 2, dapat ditegaskan bahwa kemampuan membilang angka 1-7 (skor 2) rata-rata mencapai 4 anak (16,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 (skor 3) rata-rata mencapai 21 anak (84,00%). Kemampuan membilang anak kelompok A3 pada tindakan siklus 2, juga disajikan melalui grafik berikut:



Gambar 6. Grafik Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 pada Tindakan Siklus 2

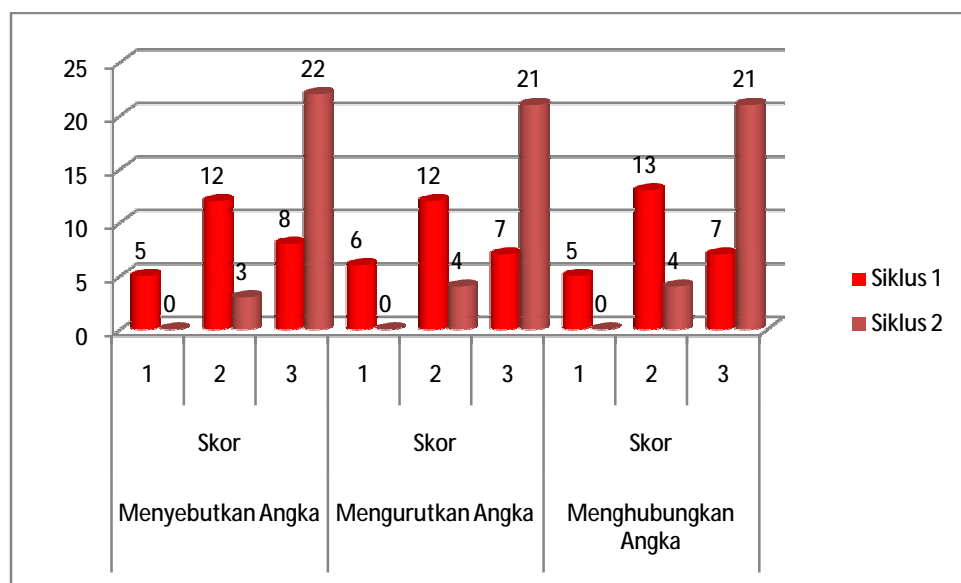
Kemampuan membilang angka 1-10 pada anak kelompok yang dilakukan pada tindakan siklus 2, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membilang dari tindakan siklus 1. Hal ini dapat tunjukkan bahwa

anak yang mampu membilang angka 1-7 mengalami peningkatan sebesar 36,00% (9 anak) dan anak yang mampu membilang angka 1-10 mencapai 56,00% (14 anak). Peningkatan kemampuan membilang dari tindakan siklus 1 ke tindakan siklus 2 diuraikan melalui tabel berikut:

Tabel 7. Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 dari Tindakan Siklus 1 ke Tindakan Siklus 2

Peningkatan	Menyebutkan Angka			Mengurutkan Angka			Menghubungkan Angka		
	Skor			Skor			Skor		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Tindakan Siklus 1	5	12	8	6	12	7	5	13	7
Persentase (%)	20,00	48,00	32,00	24,00	48,00	28,00	20,00	52,00	26,00
Tindakan Siklus 2	0	3	22	0	4	21	0	4	21
Persentase (%)	0,00	12,00	88,00	0,00	16,00	84,00	0,00	16,00	84,00

Berdasarkan uraian tabel di atas, peningkatan kemampuan membilang anak kelompok A3 dari tindakan siklus 1 ke tindakan siklus 2, juga di sajikan melalui grafik berikut ini:



Gambar 7. Grafik Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 dari Tindakan Siklus 1 ke Tindakan Siklus 2

4) Refleksi Tindakan Siklus 2

Berdasarkan hasil evaluasi seluruh kegiatan bermain kartu angka dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta, mengalami peningkatan yang signifikan. Selain itu selama kegiatan anak-anak terlihat senang dan antusias. Dengan perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada tindakan siklus 2 terhadap hambatan yang muncul pada tindakan siklus 1, maka kemampuan membilang pada anak terjadi peningkatan yang lebih baik lagi.

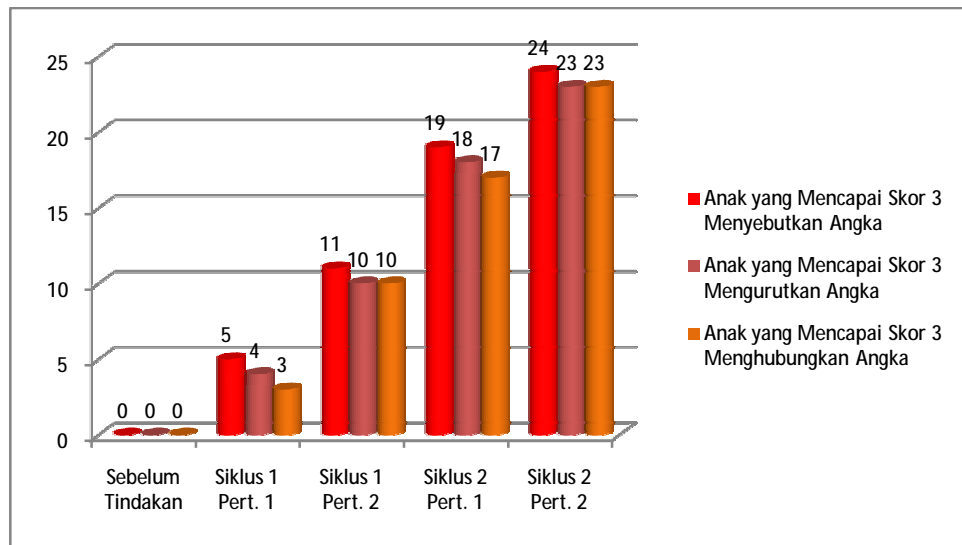
Berdasarkan hasil yang diperoleh pada pertemuan akhir tindakan siklus 2, sebanyak 21 siswa atau mencapai 84,00% mampu mencapai skor 3 dari total jumlah anak kelompok A3, yaitu sebanyak 25 anak. Pada tahap ini juga masih terdapat 4 anak yang belum mampu mencapai skor 3. Hal ini dikarenakan keempat anak tersebut kurang berkonsentrasi dalam mengikuti rangkaian kegiatan bermain kartu angka, dan terkadang lupa menyebutkan nilai dalam bermain kartu angka. Pada saat kegiatan berlangsung dalam tindakan siklus 2, masih terdapat anak yang memegang kartu angka terlalu lama dan keasyikan bermain sendiri. Dengan perbaikan yang telah dilakukan, akhirnya kegiatan bermain kartu angka pada tindakan siklus 2 sudah mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan. Dalam hal ini, peningkatan kemampuan membilang melalui permainan metode bermain kartu angka pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta sudah tidak perlu dilanjutkan lagi.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A3 dengan menggunakan metode bermain kartu angka, di mana anak mampu menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan menghubungkan angka 1-10. Peningkatan keberhasilan tindakan adalah 80% dari jumlah keseluruhan anak (25 anak), harus mencapai kriteria menyebutkan, megurutkan dan menghubungkan angka 1-10 (skor 3). Hasil penelitian pada akhir tindakan siklus 2 menunjukkan bahwa jumlah anak yang mencapai kriteria mampu rata-rata ada 21 anak atau mencapai 84,00%. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui metode bermain kartu angka, terbukti. Hasil peningkatan tersebut disajikan melalui tabel berikut ini:

Tabel 8. Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 Sebelum Tindakan, Tindakan Siklus 1 dan Tindakan Siklus 2

No	Peningkatan	Anak yang Mencapai Skor 3		
		Menyebutkan Angka	Mengurutkan Angka	Menghubungkan Angka
1	Sebelum Tindakan	0	0,00	0
	Persentase (%)	0,00	0	0,00
2	Siklus 1 Pert. 1	5	4	3
	Persentase (%)	20,00	16,00	12,00
3	Siklus 1 Pert. 2	11	10	10
	Persentase (%)	44,00	40,00	40,00
4	Siklus 2 Pert. 1	19	18	17
	Persentase (%)	76,00	72,00	68,00
5	Siklus 2 Pert. 2	24	23	23
	Persentase (%)	96,00	92,00	92,00

Berdasarkan tabel peningkatan kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta, maka dapat dibuat grafik peningkatan sebagai berikut:



Gambar 8. Grafik Peningkatan Kemampuan Membilang pada Anak Kelompok A3 Sebelum Tindakan, Tindakan Siklus 1 dan Tindakan Siklus 2

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Membilang digunakan oleh anak-anak untuk menunjukkan pengetahuan tentang nama angka dan sistem nomor. Membilang satu, dua, tiga dan seterusnya pada mulanya tidak bermakna bagi anak yang belum memahami bilangan. Anak bisa mengucapkannya tetapi tidak memahami apa artinya. Sejak anak mulai bicara, anak bisa mengucapkan satu, dua, tiga dan seterusnya hanya sekedar menirukan orang dewasa yang ada di lingkungannya dan belum memahami apa artinya. Anak belum tahu bahwa bilangan merupakan simbol dari banyaknya benda. Bagi anak yang belum memahami bilangan, menghitung bisa dari mana saja dan kadang mengulang bilangan yang sudah dihitung dan belum bisa mengurutkan, apalagi kadang benda itu dihitung tidak sesuai dengan jumlahnya.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang pada anak khususnya anak usia 4-5 tahun, dibutuhkan suatu metode yang tepat untuk diterapkan pada anak. Seperti halnya yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu metode bermain

dengan kartu angka. Dalam penelitian yang dilakukan melalui 2 siklus tindakan dan setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Sebelum pelaksanaan tindakan dilakukan, peneliti melakukan pengamatan awal terhadap kemampuan membilang anak kelompok A3. Indikator-indikator kemampuan membilang dalam bermain kartu angka, meliputi menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10 dan menghubungkan angka 1-10.

Berdasarkan uraian hasil penelitian, diperoleh hasil bahwa pada kegiatan sebelum tindakan, bahwa anak yang memenuhi indikator kemampuan menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan angka, rata-rata kemampuan anak baru mencapai skor 1 (mampu membilang angka 1-5) dengan jumlah anak mencapai 20 anak (80%) dan skor 2 (mampu membilang angka 1-7) mencapai 5 anak (20%). Kemampuan anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta dalam membilang angka 1-10, diuraikan sebagai berikut:

1. Menyebutkan Bilangan

Kemampuan menyebutkan angka pada tindakan siklus 1, anak yang mendapat skor 1 (mampu membilang angka 1-5) rata-rata ada 5 anak atau mencapai 20% dari jumlah total 25 anak, dan anak yang mendapat skor 2 (membilang angka 1-7) rata-rata 12 anak (48,00%), serta anak yang mendapat skor 3 (mampu membilang angka 1-10) rata-rata 8 anak (32,00)%. Kemampuan menyebutkan angka pada tindakan siklus 2, anak yang mendapat skor skor 2 (mampu membilang angka 1-7) rata-rata ada 3 anak (12,00%), dan anak yang mendapat skor 3 (mampu membilang angka 1-10) rata-rata ada 22 anak (88,00)%.

2. Mengurutkan Angka

Kemampuan mengurutkan angka pada tindakan siklus 1, anak yang mendapat skor 1 (mampu mengurutkan angka 1-5) rata-rata ada 6 anak (24,00%), anak yang mendapat skor 2 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata 12 anak (48,00%) dan anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata ada 12 anak (48,00%). Kemampuan mengurutkan angka pada tindakan siklus 2, anak yang mendapat skor 2 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata 4 anak (16,00%), dan anak yang mendapat skor 3 (mampu mengurutkan angka 1-7) rata-rata ada 21 anak (84,00%).

3. Menghubungkan Angka

Kemampuan menghubungkan angka pada tindakan siklus 1, Pada indikator menghubungkan angka, anak mencapai skor 1 (mampu menghubungkan angka 1-5) rata-rata ada 5 anak (20,00%), anak yang mencapai skor 2 (mampu menghubungkan angka 1-7) rata-rata ada 13 anak (52,00%), dan anak yang mencapai skor 3 (mampu menghubungkan angka 1-10) rata-rata ada 7 anak (26,00%). Kemampuan mengurutkan angka pada tindakan siklus 2, anak mencapai skor 2 (mampu menghubungkan angka 1-7) rata-rata ada 4 anak (16,00%), dan anak yang mencapai skor 3 (mampu menghubungkan angka 1-10) rata-rata ada 21 anak (84%).

Berdasarkan uraian hasil kemampuan anak dalam membilang, diketahui bahwa pada tindakan siklus 1, dapat ditegaskan bahwa kemampuan membilang angka 1-5 rata-rata mencapai 5 anak (20,00%), kemampuan membilang angka 1-7

rata-rata mencapai 12 anak (48,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 rata-rata mencapai 8 anak (32,00%). Hasil yang dicapai pada tindakan siklus 1, bahwa kemampuan membilang anak kelompok A3 melalui bermain kartu angka belum mencapai tingkat keberhasilan yang ditetapkan, sehingga perlu dilanjutkan pada tindakan siklus 2, dengan melakukan perbaikan terhadap hambatan yang muncul pada tindakan siklus 1. Dengan perbaikan-perbaikan yang dilakukan terhadap hambatan yang muncul pada siklus 1, sehingga kemampuan membilang anak kelompok A3 pada tindakan siklus 2 terjadi peningkatan yang cukup baik. Hal ini ditunjukkan pada tindakan siklus 2, dapat ditegaskan bahwa kemampuan membilang angka 1-7 (skor 2) rata-rata mencapai 4 anak (16,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 (skor 3) rata-rata mencapai 21 anak (84,00%).

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa membilang bagi anak usia dini merupakan salah satu perkembangan kognitif di mana anak berada pada tahap pra-operasional, yang proses menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas anak mulai mengenali beberapa simbol dan benda termasuk bahasa dan gambar. Ditegaskan oleh Tatag Yuli Eko Siswono (2012) bahwa ciri-ciri kemampuan membilang pada anak usia TK adalah anak bisa memahami dan mengenal bilangan dengan lancar dan baik. Adapun ciri-ciri kemampuan membilang adalah:

1. Anak mampu menghitung benda yang ada di sekitarnya misalnya dengan menggunakan jari, karena anak akan dengan mudah mempunyai konsep bilangan yang mudah difahami anak. Anak dapat melakukan sendiri proses membilang. Hal ini perlu dilatih sejak usia dini agar anak mempunyai kemampuan membilang dengan jari tangannya.

2. Anak mampu membilang benda-benda. Hal ini dilakukan untuk memberi pemahaman pada anak bahwa semua benda yang ada disekitar anak bisa dihitung.
3. Anak mampu membilang sambil beraktifitas misalnya dengan menyanyi. Hal ini dapat dikenalkan pada anak dengan melalui lagu yang sesuai dengan bilangan yang akan dikenalkan pada anak.

Oleh karena itu dalam mengenal konsep membilang bagi anak, tidak hanya menggunakan tampilan bahasa lisan saja tetapi harus diiringi dengan tampilan model/benda mainan ataupun tampilan. Salah satunya dengan metode bermain kartu angka. Menurut Komariyah dan Soeparno (2010: 66) metode bermain kartu angka adalah penggunaan suatu bentuk media pembelajaran yang berbasis permainan terdiri atas kartu-kartu untuk menyampaikan materi melalui pertanyaan-pertanyaan yang telah terkonsep. Media permainan kartu angka bergambar ini digunakan sebagai media penyampai pesan pada waktu pembelajaran matematika. Kartu angka bergambar sebagai media pembelajaran dengan unsur permainan dapat memberikan rangsangan pada anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan proses pembelajaran.

Menurut Ratnawati (2003: 96) bahwa dengan bermain kartu angka bergambar dapat merangsang anak agar lebih cepat mengenal angka, membuat minat anak semakin kuat dalam menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan anak. Dalam permainan ini selain mengenal angka lebih cepat, anak juga dapat bereksplorasi menggunakan kartu-kartu tersebut. Sehingga dapat merangsang berbagai aspek yang ada pada diri anak. Lebih lanjut

ditegaskan oleh Rahman (2002: 112) bahwa dampak penggunaan kartu angka bergambar terhadap kemampuan membilang, di antaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, anak memiliki konsep berhitung dengan baik dan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya.

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pembahasan di atas, bahwa penggunaan metode bermain kartu angka dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta yang diberikan tentunya lebih efektif, karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Manfaat memperkenalkan angka pada anak usia dini adalah menuntut anak belajar berdasarkan konsep matematika yang benar, menghindari ketakutan matematika sejak awal, dan membantu anak belajar matematika secara alami melalui kegiatan bermain.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mempunyai keterbatasan antara lain:

1. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah instrumen buatan guru dan belum dilakukan pengujian validitas karena adanya keterbatasan peneliti. Oleh sebab itu, jika instrumen ini akan dipakai oleh peneliti lain, maka perlu dilakukan pengujian untuk memenuhi persyaratan validitas.
2. Indikator peningkatan kemampuan membilang yang digunakan dalam penelitian ini sebatas pada menyebutkan, mengurutkan dan menghubungkan angka.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membilang pada anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta dapat ditingkatkan melalui metode bermain dengan kartu angka. Hal ini ditunjukkan dengan hasil yang dicapai pada tindakan siklus 1, kemampuan membilang angka 1-5 rata-rata mencapai 5 anak (20,00%), kemampuan membilang angka 1-7 rata-rata mencapai 12 anak (48,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 rata-rata mencapai 8 anak (32,00%). Pada tindakan siklus 2, kemampuan membilang angka 1-7 (skor 2) rata-rata mencapai 4 anak (16,00%), dan kemampuan membilang angka 1-10 (skor 3) rata-rata mencapai 21 anak (84,00%).

Langkah-langkah yang efektif dalam penelitian ini dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang anak kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta, yaitu (1) guru mengubah teknik pelaksanaan secara klasikal dibagi menjadi lima kelompok, (2) memberikan *reward* berupa tanda bintang untuk anak yang mampu membilang dengan baik, (3) ukuran angka dalam kartu dibuat dengan ukuran 15×15 cm dan dilengkapi dengan Lembar Kerja Anak (LKA), (4) kartu angka 1-10 yang dibuat jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan anak, tanpa anak harus menunggu lebih lama untuk mendapat giliran bermain.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka saran yang diajukan sebagai berikut:

1. Bagi Guru TK ABA Ketanggungan

Guru-guru TK bisa menggunakan metode bermain kartu angka dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang pada anak kelompok A3, seperti yang telah penulis lakukan di atas, dengan menyesuaikan penerapan langkah-langkah yang efektif agar menghasilkan kegiatan yang optimal.

2. Bagi TK

Dapat menerapkan dan meningkatkan kemampuan membilang melalui bermain kartu angka pada masing-masing kelompok atau kelas yang ada di TK. Hal ini bertujuan agar kemampuan membilang dapat ditanamkan pada semua peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amir Syamsudin. (2008). Jean Piaget (1896-1980) dan Alam Pikiran Anak. *Jurnal Pengembangan Ilmu ke-TK-an Tots Educare* (vol 1 Nomor 2).
- Anas Sudijono. (2004). *Pengantar Statistik*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arif S. Sadiman. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Coupley, JV. (2001). *The Young Child and Mathematics*. Washington DC: National for The Children the Education of Young Children.
- Depdiknas. (2005). *Kurikulum 2004 Berbasis Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- _____. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- _____. (2010). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Endah Fajarwati. (2012). *Pemanfaatan Media Kartu Kata dalam Upaya Mengurangi Kesaahan Sintaksis pada Pembelajaran Tingkat Dasar*. Diambil dari: www.repository.upi.edu. Diakses pada tanggal 15 Januari 2014 Jam 15.20 WIB.
- Ening Siswati. (1996). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Bergambar terhadap Motivasi Belajar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Program Muatan Lokal Siswa Kelas V SD Baciro II Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Yogyakarta.
- Erawati, E. (2010). Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Usia Dini melalui Penggunaan Lotto Angka. *Jurnal Penelitian PG-PAUD*. Bandung: UPI.
- Fatimah. (2009). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Balok. *Jurnal Penelitian*. Bandung: FIP UPI.

- Hamzah B. Uno. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hibana S Rahman. (2002). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah.
- Joko Untoro.(2008). *Buku Pintar Matematika SD*. Jakarta: Wahyu Media.
- Komariah dan Soeparno. (2010). Pengaruh Pemanfaatan Media Kartu Hitung Terhadap hasil Belajar Siswa Operasi Hitung Campuran Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN Barat Jerawat 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Vol 10 No 1, April 2010*.
- Lexy J. Moleong. (2001). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Masitoh, dkk. (2008). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta:Depdiknas Dikjen Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morrison, George S., (1988). *Early Childhood Education Today*. 4th ed. Columbus: Merril Publishing Company.
- Mosley, F. & Meredith, S. (2003). *Membantu Putra Anda Mempelajari Bilangan*. Jakarta: Periplus.
- Muhammad Idrus. (2007). *Metode Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta: UII. Press.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya.
- Negoro dan B. Harahap. (1998). *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Ghalia. Indonesia
- Nining Sriningsih. (2008). Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian*. Bandung: UPI.
- Nurbiana Dhieni dan Lara Fidani. (2007). *Metode Pengembangan Matematika untuk Anak*. Semarang: IKIP Veteran.
- Oemar Hamalik. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pardjono, dkk. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.

- Raisa Arya Sheba. (2013). *Tugas Perkembangan Anak TK-SD*. Diambil dari: <http://raisaaryasheba.blogspot.com/2013/04/tugas-perkembangan-anak-tk-sd.html>. Diakses tanggal 20 September 2013 jam 20.35 WIB.
- Rita Ika Izzati. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Samekto S. Sastrosudirjo. (1988). Hubungan Kemampuan Penalaran dan Prestasi Belajar untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan*. No. 1 tahun ke 18. IKIP Yogyakarta.
- Santrock, J.W. (2007). *Child development*. (Perkembangan Anak). Terjemahan: Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti. Jakarta: Erlangga.
- Shinta Ratnawati. (2001). *Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Slamet Suyanto. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- _____. (2005). *Dasar-Dasar PAUD*. Yogyakarta: Hikayat.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Solehuddin. (1997). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: FIP IKIP Bandung.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur Penilaian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suwarsih Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Tadjudin. (2008). *Pembelajaran Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Investasi Bermain Tata Angka*. Diambil melalui: <http://www.bpkpenabur.or.id/files/20Bilangan%20Manipulatif.com>. Diakses tanggal 20 September 2013.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Cerita Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

- Tatag Yuli Eko Siswono (2012). *Belajar dan Mengajar Matematika Anak Usia Dini*. Diambil dari: [http://www.academia.edu/4069396/Belajar dan Mengajar Matematika Anak Usia Dini](http://www.academia.edu/4069396/Belajar_dan_Mengajar_Matematika_Anak_Usia_Dini). Diakses tanggal 20 September 2013 Jam 20.55 WIB.
- Theo Riyanto & Martin Handoko. (2004). *Pendidikan Pada Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahyudi CHA dan Dwi Retno Damayanti. (2005). *Program Pendidikan untuk Anak Usia dini di Pra Sekolah Islam*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Macanan Jaya Cemerlang.
- Zainal Aqib. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas: untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya

LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok/Semester : A3
 Tema/Sub Tema : Rekreasi
 Hari/Tanggal : Senin, 3 Februari 2014
 Waktu : 08.00 – 10. 00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak		Analisa				Perbaikan	Pengayaan
			Alat	Hasil	●	√	○			
Memberi dan membalas salam (Nam 33)	A. Kegiatan Awal (±30 Menit) 1. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan. 2. Mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak. 3. Menyanyikan lagu “Asyiknya Berekreasi” sambil berdiri dan bertepuk tangan. 4. Memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, yaitu menyebutkan angka, mengurutkan angka dan menghubungkan angka.		Percakapan							
Membilang banyak bilangan 1-10 (K-28)	B. Kegiatan Inti (±60 Menit) 1. Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu membilang dengan metode bermain dengan kartu angka, meliputi menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan menghubungkan angka 1-10. 2. Guru menempelkan kartu angka 1-10 di papan tulis, selanjutnya anak satu persatu diminta menyebutkan bilangan nama angka tersebut. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam membilang angka 1-10. 3. Setelah anak menyebutkan angka, guru selanjutnya melepaskan kartu bilangan kartu angka dari papan tulis.	Kartu angka 1-10	Penugasan							

<p>Menyusun benda dari yang besar-kecil atau sebaliknya (K-30)</p> <p>Menirukan gerakan binatang/hewan</p>	<p>4. Guru meminta anak untuk mengurutkan bilangan 1-10 dengan cara meminta anak satu persatu untuk menempelkan urutan angka 1-10 di papan tulis. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam mengurutkan angka 1-10.</p> <p>5. Setelah mengurutkan bilangan 1-10, guru meminta anak untuk menghubungkan bilangan 1-10 dengan cara guru menyebutkan dan menuliskan satu angka di papan tulis.</p> <p>6. Selanjutnya anak diminta untuk mencari angka yang diminta oleh guru dan menempelkan di papan tulis sesuai dengan bilangan yang disebutkan guru.</p> <p>Menyusun gambar kucing dari yang kecil hingga besar.</p> <p>C. Istirahat (±30 Menit) Cuci tangan, makan, bermain bebas Membuang sampah di tempat sampah</p> <p>D. Kegiatan Akhir (±30 menit) Pemberian tugas menirukan gerakan ular, gajah, itik Berdoa, salam</p>	<p>Anak langsung</p>	<p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p>							
--	--	----------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala TK



Ngalijem, S.Pd
NIP. 19670625 198702 2 002

Yogyakarta, 3 Februari 2014
Peneliti,



Nunik Sulistiati

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok/Semester : A3
 Tema/Sub Tema : Rekreasi
 Hari/Tanggal : Kamis, 6 Februari 2014
 Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak		Analisa				Perbaikan	Pengayaan
			Alat	Hasil	●	√	○			
<p>Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (Nam 55)</p> <p>Melempar ke berbagai arah dengan satu atau dua tangan (Fmk 5)</p> <p>Membilang banyak bilangan 1-10 (K-28)</p>	<p>A. Kegiatan Awal (±30 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan. Mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak. Bernyanyi “Udara Cerah” sambil berdiri dan bertepuk tangan. Memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, yaitu menyebutkan angka, mengurutkan angka dan menghubungkan angka. <p>B. Kegiatan Inti (±60 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu membilang dengan metode bermain dengan kartu angka, meliputi menyebutkan angka 1-10, mengurutkan angka 1-10, dan menghubungkan angka 1-10. Guru menempelkan kartu angka 1-10 di papan tulis, selanjutnya anak satu persatu diminta menyebutkan bilangan nama angka tersebut. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam membilang angka 1-10. Setelah anak menyebutkan angka, guru selanjutnya melepaskan kartu bilangan kartu angka dari papan tulis. 	Kartu angka 1-10	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Percakapan</p> <p>Penugasan</p>							

<p>Menyusun balok ke samping/horisontal, ke atas/vertikal (F-22)</p> <p>Menirukan berbagai bunyi/suara tertentu (B-35)</p>	<p>4. Guru meminta anak untuk mengurutkan bilangan 1-10 dengan cara meminta anak satu persatu untuk menempelkan urutan angka 1-10 di papan tulis. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam mengurutkan angka 1-10.</p> <p>5. Setelah mengurutkan bilangan 1-10, guru meminta anak untuk menghubungkan bilangan 1-10 dengan cara guru menyebutkan dan menuliskan satu angka di papan tulis.</p> <p>6. Selanjutnya anak diminta untuk mencari angka yang diminta oleh guru dan menempelkan di papan tulis sesuai dengan bilangan yang disebutkan guru.</p> <p>Menyusun balok persegi panjang dan membentuk lingkaran menjadi pagar rumah</p> <p>C. Istirahat (±30 Menit) Cuci tangan, makan, bermain bebas Membuang sampah di tempat sampah</p> <p>D. Kegiatan Akhir (±30 menit) Pemberian tugas menirukan suara-suara binatang Berdoa, salam</p>	Balok	<p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p>							
--	---	-------	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala TK



Ngajrieni, S.Pd.
NIP. 19670625 198702 2 002

Yogyakarta, 6 Februari 2014
Peneliti,



Nunik Sulistiati

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok/Semester : A3
 Tema/Sub Tema : Rekreasi
 Hari/Tanggal : Senin, 10 Februari 2014
 Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak		Analisa				Perbaikan	Pengayaan
			Alat	Hasil	●	√	○			
Menyebutkan macam-macam agama yang dikenal Nam 32)	A. Kegiatan Awal (±30 Menit) 1. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan. 2. Mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak. 3. Bernyanyi “Liburan” sambil berdiri dan bertepuk tangan. 4. Memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, mennyebutkan angka, mengurutkan angka dan menghubungkan angka.	Kartu angka 1-10, LKA	Observasi							
Membilang banyak bilangan 1-10 (K-28)	B. Kegiatan Inti (±60 Menit) 1. Guru membagi anak menjadi lima kelompok dan setiap kelompok terdiri dari lima anak. 2. Guru membagikan kartu angka 1-10 di setiap kelompok dan selanjutnya secara bergiliran dalam setiap kelompok guru meminta anak satu persatu menyebutkan nama angka dari nilai angka tersebut. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam membilang angka 1-10. 3. Setelah anak menyebutkan angka, guru kemudian meminta anak untuk merapikan kembali kartu angka. 4. Guru meminta anak untuk mengurutkan bilangan 1-10 dengan cara meminta anak satu persatu untuk meletakkan urutan		Unjuk kerja Percakapan							
			Penugasan							

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok/Semester : A3
 Tema/Sub Tema : Rekreasi
 Hari/Tanggal : Kamis, 13 Februari 2014
 Waktu : 08.00 – 10.00 WIB

Indikator	Kegiatan pembelajaran	Alat Peraga dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak		Analisa				Perbaikan	Pengayaan
			Alat	Hasil	•	√	○			
Menjaga barang milik sendiri dan orang lain (Se 5)	A. Kegiatan Awal (±30 Menit) 1. Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama sebelum kegiatan. 2. Mengucapkan salam dan dijawab oleh anak-anak. 3. Bernyanyi “Kring-kring Naik Sepeda” sambil berdiri dan bertepuk tangan. 4. Memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, yaitu menyebutkan angka, mengurutkan angka dan menghubungkan angka.	Kartu angka 1-10, LKA	Observasi							
Membilang banyak bilangan 1-10 (K-28)	B. Kegiatan Inti (±60 Menit) 1. Guru membagi anak menjadi lima kelompok dan setiap kelompok terdiri dari lima anak. 2. Guru membagikan kartu angka 1-10 di setiap kelompok dan selanjutnya secara bergiliran dalam setiap kelompok guru meminta anak satu persatu menyebutkan nama angka dari nilai angka tersebut. Kolaborator mencatat kemampuan setiap anak dalam membilang angka 1-10. 3. Setelah anak menyebutkan angka, guru kemudian meminta anak untuk merapikan kembali kartu angka. 4. Guru meminta anak untuk mengurutkan bilangan 1-10 dengan cara meminta anak		Unjuk kerja							
			Percakapan							
			Penugasan							

<p>Meniru membuat garis tegak, datar, miring, lengkung dan lingkaran (F-31)</p> <p>Menjawab pertanyaan sederhana</p>	<p>satu persatu untuk meletakkan urutan angka 1-10 di meja.</p> <p>5. Setelah mengurutkan bilangan 1-10, guru meminta anak untuk menghubungkan bilangan 1-10 dengan cara guru menyebutkan angka dan anak menuliskan angka di LKA sesuai yang disebutkan guru.</p> <p>6. Selanjutnya anak diminta untuk mencari angka yang diminta oleh guru dan menuliskan di LKA sesuai dengan bilangan yang disebutkan guru.</p> <p>Meniru membuat garis tegak lurus di buku tulis.</p> <p>C. Istirahat (±30 Menit) Cuci tangan, makan, bermain bebas Membuang sampah di tempat sampah</p> <p>D. Kegiatan Akhir (±30 menit) Tanya jawab tentang tempat-tempat rekreasi Berdoa, salam</p>	<p>Pensil, buku tulis</p>	<p>Penugasan</p> <p>Observasi</p> <p>percakapan</p>							
--	--	---------------------------	---	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala TK



Ngajeni, S.Pd.
NIP. 19670625 198702 2 002

Yogyakarta, 13 Februari 2014
Peneliti,




Nunik Sulistiati

Lampiran 2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Membilang pada Anak Kelompok A3

Hasil Pengamatan Peningkatan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 (Sebelum Tindakan)

No	Nama Anak	Indikator									Jumlah Skor	Persentase Skor
		Menyebutkan Angka			Mengurutkan Angka			Menghubungkan Angka				
		Skor			Skor			Skor				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Hus	1			1			1			3	33.33
2	Alf	1			1			1			3	33.33
3	Alv	1			1			1			3	33.33
4	Dit	1			1			1			3	33.33
5	Din		2		1			1			4	44.44
6	Ask	1			1			1			3	33.33
7	Fah		2		1			1			4	44.44
8	Gis	1				2			2		5	55.56
9	Imm	1			1			1			3	33.33
10	Jas	1			1			1			3	33.33
11	Cah		2			2		1			5	55.56
12	Lin	1			1			1			3	33.33
13	Amn	1			1			1			3	33.33
14	Mes	1			1				2		4	44.44
15	Hyl	1			1			1			3	33.33
16	Rai		2		1			1			4	44.44
17	Nai	1			1			1			3	33.33
18	Raf	1				2			2		5	55.56
19	Ram	1			1						2	22.22
20	Roo	1			1			1			3	33.33
21	Sal	1			1			1			3	33.33
22	Bim	1			1			1			3	33.33
23	Dis		2			2			2		6	66.67
24	Az	1			1			1			3	33.33
25	Zah	1			1			1			3	33.33
Jumlah Anak		20	5	0	21	4	0	20	4	0		
Persentase (%)		80.00	20.00	0.00	84.00	16.00	0.00	80.00	16.00	0.00		

Yogyakarta,
Peneliti,



Nunik Sulistiati

Hasil Pengamatan
Peningkatan Kemampuan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 Melalui Metode Bermain Kartu Angka
(Pertemuan Pertama Siklus 1)

No	Nama Anak	Indikator									Jumlah Skor	Persentase Skor
		Menyebutkan Angka			Mengurutkan Angka			Menghubungkan Angka				
		Skor			Skor			Skor				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Hus		2			2			2		6	66.67
2	Alf	1			1				2		4	44.44
3	Alv		2			2			2		6	66.67
4	Dit	1			1			1			3	33.33
5	Din			3		2			2		7	77.78
6	Ask		2		1			1			4	44.44
7	Fah			3		2			2		7	77.78
8	Gis	1					3			3	7	77.78
9	Imm		2		1			1			4	44.44
10	Jas	1				2			2		5	55.56
11	Cah		2				3			3	8	88.89
12	Lin		2			2			2		6	66.67
13	Amn	1			1			1			3	33.33
14	Mes		2			2			2		6	66.67
15	Hyl		2		1			1			4	44.44
16	Rai			3		2			2		7	77.78
17	Nai		2			2		1			5	55.56
18	Raf	1					3			3	7	77.78
19	Ram		2		1				2		5	55.56
20	Roo	1			1				2		4	44.44
21	Sal		2			2		1			5	55.56
22	Bim	1			1				2		4	44.44
23	Dis			3			3		2		8	88.89
24	Az			3		2			2		7	77.78
25	Zah		2		1			1			4	44.44
Jumlah Anak		8	12	5	10	11	4	8	14	3		
Persentase (%)		32.00	48.00	20.00	40.00	44.00	16.00	32.00	56.00	12.00		

Observer,



Yogyakarta, Maret 2014
Peneliti,



Nunik Sulistiati

Hasil Pengamatan
Peningkatan Kemampuan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 Melalui Metode Bermain Kartu Angka
(Pertemuan Kedua Siklus 1)

No	Nama Anak	Indikator									Jumlah Skor	Persentase Skor
		Menyebutkan Angka			Mengurutkan Angka			Menghubungkan Angka				
		Skor			Skor			Skor				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Hus			3			3			3	9	100.00
2	Alf		2			2			2		6	66.67
3	Alv		2				3			3	8	88.89
4	Dit		2		1				2		5	55.56
5	Din			3			3		2		8	88.89
6	Ask			3		2			2		7	77.78
7	Fah			3			3			3	9	100.00
8	Gis		2				3			3	8	88.89
9	Imm		2			2			2		6	66.67
10	Jas		2			2				3	7	77.78
11	Cah			3			3			3	9	100.00
12	Lin			3		2				3	8	88.89
13	Amn		2			2			2		6	66.67
14	Mes			3			3		2		8	88.89
15	Hyl			3		2		1			6	66.67
16	Rai			3		2				3	8	88.89
17	Nai		2			2			2		6	66.67
18	Raf		2				3			3	8	88.89
19	Ram		2			2			2		6	66.67
20	Roo			3		2			2		7	77.78
21	Sal		2			2			2		6	66.67
22	Bim	1			1				2		4	44.44
23	Dis			3			3			3	9	100.00
24	Az		2				3		2		7	77.78
25	Zah		2			2		1			5	55.56
Jumlah Anak		1	13	11	2	13	10	2	13	10		
Persentase (%)		4.00	52.00	44.00	8.00	52.00	40.00	8.00	52.00	40.00		

Observer,



Yogyakarta, Maret 2014
 Peneliti,



Nunik Sulistriati

Hasil Pengamatan
Peningkatan Kemampuan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 Melalui Metode Bermain Kartu Angka
(Pertemuan Pertama Siklus 2)

No	Nama Anak	Indikator									Jumlah Skor	Persentase Skor
		Menyebut Angka			Mengurutkan Angka			Menghubungkan Angka				
		Skor			Skor			Skor				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Hus			3			3			3	9	100.00
2	Alf			3			3		2		8	88.89
3	Alv			3			3			3	9	100.00
4	Dit		2			2				3	7	77.78
5	Din			3			3			3	9	100.00
6	Ask			3			3		2		8	88.89
7	Fah			3			3			3	9	100.00
8	Gis		2				3			3	8	88.89
9	Imm			3			3			3	9	100.00
10	Jas		2				3			3	8	88.89
11	Cah			3			3			3	9	100.00
12	Lin			3			3			3	9	100.00
13	Amn			3		2			2		7	77.78
14	Mes			3			3		2		8	88.89
15	Hyl			3		2				3	8	88.89
16	Rai			3			3			3	9	100.00
17	Nai			3		2			2		7	77.78
18	Raf		2				3			3	8	88.89
19	Ram		2			2				3	7	77.78
20	Roo			3			3		2		8	88.89
21	Sal		2			2			2		6	66.67
22	Bim			3			3			3	9	100.00
23	Dis			3			3			3	9	100.00
24	Az			3		2			2		7	77.78
25	Zah			3			3			3	9	100.00
Jumlah Anak		0	6	19	0	7	18	0	8	17		
Persentase (%)		0.00	24.00	76.00	0.00	28.00	72.00	0.00	32.00	68.00		

Observer,



Yogyakarta, Maret 2014
 Peneliti,



Nunik Sulistiati

Hasil Pengamatan
Peningkatan Kemampuan Kemampuan Membilang Anak Kelompok A3 Melalui Metode Bermain Kartu Angka
(Pertemuan Kedua Siklus 2)

No	Nama Anak	Indikator									Jumlah Skor	Persentase Skor
		Menyebutkan Angka			Mengurutkan Angka			Menghubungkan Angka				
		Skor			Skor			Skor				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1	Hus			3			3			3	9	100.00
2	Alf			3			3			3	9	100.00
3	Alv			3			3			3	9	100.00
4	Dit			3		2				3	8	88.89
5	Din			3			3			3	9	100.00
6	Ask			3			3		2		8	88.89
7	Fah			3			3			3	9	100.00
8	Gis			3			3			3	9	100.00
9	Imm			3			3			3	9	100.00
10	Jas			3			3			3	9	100.00
11	Cah			3			3			3	9	100.00
12	Lin			3			3			3	9	100.00
13	Amn			3		2				3	8	88.89
14	Mes			3			3			3	9	100.00
15	Hyl			3			3			3	9	100.00
16	Rai			3			3			3	9	100.00
17	Nai		2				3		2		7	77.78
18	Raf			3			3			3	9	100.00
19	Ram			3			3			3	9	100.00
20	Roo			3			3			3	9	100.00
21	Sal			3			3			3	9	100.00
22	Bim			3			3			3	9	100.00
23	Dis			3			3			3	9	100.00
24	Az			3			3			3	9	100.00
25	Zah			3			3			3	9	100.00
Jumlah Anak		0	1	24	0	2	23	0	2	23		
Persentase (%)		0.00	4.00	96.00	0.00	8.00	92.00	0.00	8.00	92.00		

Observer,



Yogyakarta, Maret 2014
 Peneliti,



Nunik Sulistiati

Lampiran 3. Foto Kegiatan Penelitian



Gambar 1.

Guru sedang menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu menyebutkan angka 1-10 (Siklus 1)



Gambar 2.

Guru sedang menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu mengurutkan angka 1-10 (Siklus 1)



Gambar 3.
Guru sedang menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu menghubungkan angka 1-10 (Siklus 1)



Gambar 4.
Anak sedang menyebutkan angka 1-10 (Siklus 1)



Gambar 5.
Anak sedang mengurutkan angka 1-10 (Siklus 1)



Gambar 6.
Anak sedang menghubungkan angka 1-10 (Siklus 1)



Gambar 7.
Guru sedang menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu menyebutkan, angka 1-10 (Siklus 2)



Gambar 8.
Anak sedang menyebutkan angka 1-10 (Siklus 2)



Gambar 9.
Anak sedang mengurutkan angka 1-10 (Siklus 2)



Gambar 10.
Anak sedang menghubungkan angka 1-10 (Siklus 2)

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 090 /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

7 Januari 2014

Yth. Kepala TK ABA Ketanggungan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Nunik Sulistiati
NIM : 10111247930
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Jl Puntodewo 17 Wirobrajan Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK ABA Ketanggungan
Subyek : Siswa Kelompok A3
Obyek : Kemampuan membilang 1-10
Waktu : Januari-Maret 2014
Judul : Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-10 Melalui Metode Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001,

Tembusan Yth:
1.Rektor (sebagai laporan)
2.Wakil Dekan I FIP
3.Ketua Jurusan PPSD FIP
4.Kabag TU
5.Kasubhag Pendidikan FIP
6.Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**TAMAN KANAK - KANAK AISYIYAH
BUSTANUL ATHFAL KETANGGUNGAN
YOGYAKARTA**

ALAMAT : JL. NAKULO NO. 10B YOGYAKARTA TELP. (0274) 450360

SURAT KETERANGAN

NO: 91/TK ABA KTG/III/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ngajieni, S.Pd
NIP : 19670625 198702 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : TK ABA Ketanggungan

Menerangkan bahwa:

Nama : Nunik Sulistiati
NIM : 10111247030
Program Studi : PG PAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNY
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Membilang 1 – 10 melalui Metode Bermain
Kartu Angka pada Anak Kelompok A3 TK ABA Ketanggungan Yogyakarta.

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di TK ABA Ketanggungan.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Maret 2014

Kepala TK



Ngajieni, S.Pd

NIP 19670625 198702 2 002